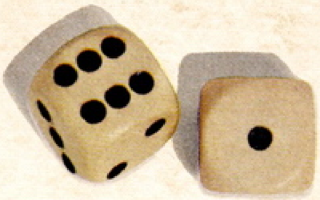


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

anno I n. 2 - Novembre 1980 - L. 2.500



IN QUESTO NUMERO:



LOTTA DI CLASSE

E'scoppiata la rivoluzione.

Era circa mezzanotte quando, a casa di Enrico, i capitalisti sono stati sconfitti.

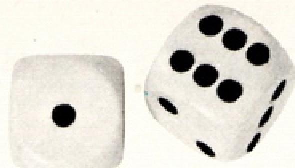


**Capita.
Dopo una serie di manovre e contromanovre, alleanze fatte e rovesciate, imprevisti, crolli in borsa, astuzie, scoppia la rivoluzione: casella 84.
"Lotta di classe", il gioco politico che ha fatto impazzire l'America, e continua a farlo.
Arrivato in Italia l'anno scorso, si ripropone in una nuova edizione più articolata e sofisticata.
Adesso i livelli di gioco sono tre, di crescente complessità.**

LOTTA DI CLASSE®
GIOCO DI SIMULAZIONE
2° EDIZIONE

mondadori giochi





PERGIOCO

Rivista di giochi "intel[...]nti"

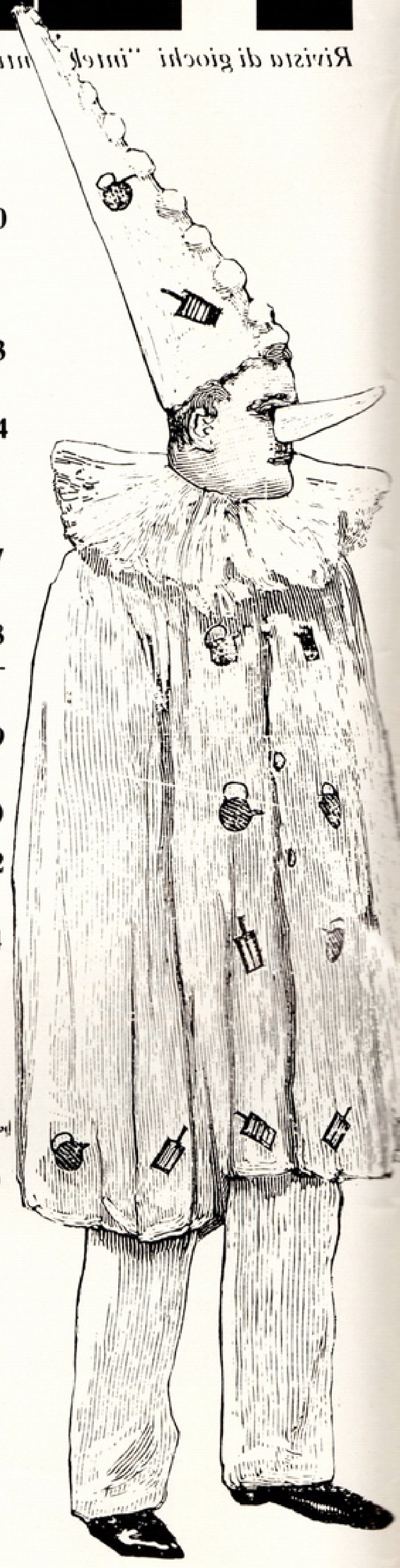
anno I n. 2 - Novembre 1980 - L. 2.500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal
Hanno collaborato a questo numero:
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Raffaele Rinaldi
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Ponti & Zanotto
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/9/80
Composizione e Stampa
Grafiche Signorelli Treviglio
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE

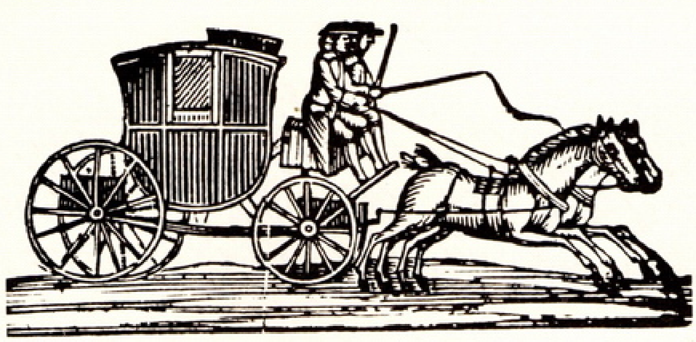




SFRATTO MATTO

La Scacchistica milanese, uno dei più gloriosi circoli d'Italia e d'Europa, è stato sfrattato dalla sede che occupava, in via San Maurilio, nel cuore della vecchia Milano. La proprietaria dei locali ne ha rivendicato la disponibilità all'uso (una rivendicazione, intendiamoci, legittima in base alle leggi vigenti) ed ha ottenuto che gli occupanti facessero le valigie.
Dell'episodio riferiamo ampiamente a pagina 57, con un'intervista a Nicola Palladino, presidente della F.S.I. Emergono, da questo colloquio, interessanti elementi di riflessione: l'impossibilità di accedere, per organismi senza scopo di lucro, a sedi che non abbiano affitti esorbitanti; la difficoltà di ottenere dagli Enti pubblici aiuti e interventi soddisfacenti; la carenza diffusa (e certamente non solo a Milano) di spazi per l'esercizio del tempo libero.
Gli scacchisti si sono ora rivolti all'Amministrazione comunale e, in particolare, al sindaco Carlo Tognoli che (come abbiamo avuto modo di riferire sul numero scorso di Pergioco) si è sempre dimostrato sensibile a questo tipo di problemi. Come rivista che opera in questo campo, tuttavia, abbiamo pensato che fosse possibile anche fare qualcosa di più.
In questo numero, i lettori troveranno inserita una cartolina già compilata, da staccare e inviare al Comune di Milano. Con essa si chiede il reperimento di una nuova sede per gli scacchisti.
Chi ha seguito negli ultimi dieci anni l'attività della Scacchistica milanese ne conosce l'apertura ai giovani e ai giovanissimi, alle scuole e agli educatori, all'intera cittadinanza. Ora si attende un segno di riconoscimento per questo lavoro: un segno di simpatia e di amicizia.
Non vorremmo tuttavia che questa iniziativa interessasse solo gli scacchisti, e, ancor più, solo gli scacchisti milanesi o lombardi. La richiesta che anche noi oggi intendiamo sostenere riguarda, a nostro avviso, tutti i giocatori, in tutta Italia. Essa sta a significare il bisogno, sentito ovunque, di un maggiore interesse delle autorità per i problemi del tempo libero e, all'interno di questo vasto campo, anche per i problemi del gioco, dei giocatori, dei loro circoli, delle loro associazioni, delle loro federazioni.

GM



LA POSTA

Cari Amici,
sono contentissimo di poter leggere finalmente una rivista italiana che si preoccupi di giochi per adulti e che sia per di più di presentazione piacevole.
Avrei solo un rimprovero da farvi le spiegazioni riguardanti il gioco "Diplomacy" non mi sembrano del tutto esatte.
Essendo membro di un club parigino di "Diplomacy" da vari anni mi permetto di farvi notare che si può giocare solo da 4 a 7 giocatori (non 8), e l'Austria e l'Ungheria formano un solo e stesso impero all'inizio di questo secolo. Esiste la possibilità di giocare anche in 2 o 3, il gioco però perde la sua "anima"; non sono più la diplomacy e il rapporto psicologico a prevalere, bensì la semplice tattica guerriera.
Per finire direi che le combinazioni migliori per giocare sono, in ordine di interesse: 7-6-4 giocatori.
In 5 si è obbligati ad avere due paese neutrali, e questo sbilancia considerevolmente la partita.
I migliori auguri per la vostra impresa.

Duccio Vitale - Parigi

Risponde Marco Donadoni, autore dell'articolo.
Il fatto che Austria e Ungheria siano apparsi come due stati separati è dovuto ad un refuso di tipografia (una virgola al posto di un trattino); per quanto riguarda poi il numero dei giocatori, ho indicato il numero di otto comprendendo anche l'arbitro che, nel gioco di Diplomacy, assume un rilievo e una importanza particolari.

Cari Pergioco,
fortunatissimo d'aver fatto la vostra conoscenza!
e anche sfortunato poichè quello che avete fatto voi è un po' quello che avrei fatto volentieri anch'io.
Ma si sa, noi del sud si pensa e a Melano si fa per cui da buon perdente vi faccio i miei auguri e, se mi consentite, le mie critiche e le mie proposte.
Belli e chiari gli articoli sui vari giochi ma forse poche cose da giocare veramente; speriamo sia un difetto del primo numero e non quel rischio di essere un po' troppo intellettuali che traspare da certe citazioni (non tutti hanno letto lo Scambio Simbolico, caro Rinaldi) o da certi slanci "sociologici" (sull'atteggiamento delle donne di fronte ai giochi si potrebbe fare quattro chiacchiere con Ronald Laing, caro Masini).

Oliver Turquet - Bagno a Ripoli (FI)

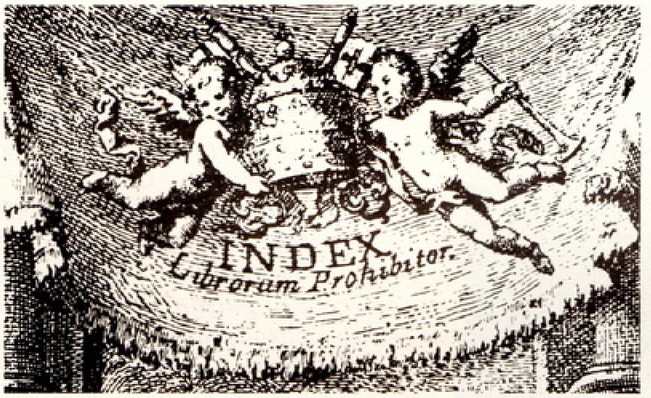
A Olivier Turquet, di Bagno a Ripoli, promettiamo che non saremo mai "un po' troppo intellettuali": è decisamente al di sopra delle nostre forze. Non vorremmo però esserlo "un po' troppo poco": anche questo è al di sopra delle nostre forze.
Un applauso caloroso della redazione tutta ha accolto le proposte di collaborazione. Attento però al furto con destrezza: ci sono, come giustamente ricordi, "diritti di traduzione" che sono sacri e inviolabili. Mister Allen fa sapere che il "Traité du jeu de Go" è buono ma non eccezionale, poichè riassume troppe, troppe, troppe cose. Ha, insomma, i limiti delle enciclopedie.
Eppoi avanti, dichiaratamente, sul teorico-logico-intellettuale, senza paura: ci contiamo.
Per la tua ricerca di compagni di Go, ti abbiamo inserito tra gli inserzionisti nella "Vita dei Club".

Cara direzione di Pergioco,
ho acquistato oggi a Milano il I numero del vostro giornale e l'ho subito "divorato".
Sono uno studente universitario di 20 anni e sono da parecchio tempo appassionato di gran parte dei giochi trattati dal vostro giornale. Sono infatti un discreto giocatore di scacchi, Scarabeo, Master Mind e Wargame (ultimamente sto giocando su Sinai della SPI), e a questo proposito spero di trovare presto il modo per giocare per corrispondenza tramite il vostro giornale.
Potete quindi immaginare la gioia con cui ho appreso la notizia della pubblicazione della vostra rivista, in quanto sino ad ora avevo cercato di capire qualcosa della rivista inglese Games and Puzzles con il problema, non indifferente, della lingua.
Ora vorrei darvi la mia soluzione del problema di Scarabeo (vorrei chiedermi se per caso non avete commesso un errore nella posizionatura delle parole da voi scritte, in quanto ci sono un gruppo di parole staccate dalle altre).
La parola da me composta è STAZIONATO e nel caso non accettaste questa parola mi permetto di inviarvene una seconda, non so se voi l'accetterete comunque io provo a inviarvela, la seconda parola è STAZIONARIO. Nel primo caso i punti sono 171 nel secondo, e spero proprio che non serva, 48.
Vi porgo i miei saluti e vi rinnovo i complimenti per la splendida rivista.

Massimiliano Janowschi - Meina (No)

Ebbene sì: c'è stato un errore. Nello schema presentato sul numero scorso, un errore grafico ha fatto "cadere" una parola, e precisamente OCHE, composta, tra l'altro, con la O di UOMO e la H di CHIMERE. Per farci perdonare da questo numero gli schemi destinati agli appassionati saranno due (e senza errori).
Le soluzioni di ottobre sono a pagina 64 del Pergioco Da Giocare. È bene tenere presente che ciascuno schema ha sempre più di una soluzione (mediamente da quattro a sei). Numerosi sono infatti i lettori che si sono "fermati" alla prima soluzione trovata.

A Leo Brigantino, che ci scrive da Salerno, grazie e complimenti per l'eccellente materiale inviato. Comparirà nei prossimi numeri. Se dovesse avere in serbo altre "magie" di carte, sappia che ne siamo particolarmente ghiotti.



Backgammon:
i problemi di Luigi Villa
Origami: un albero di carta
Natale: consigli e sconsigli
La Posta: risponderemo a tutti
e nuove... segretissime sorprese

Nel prossimo Pergioco

Invicta
quella del



MASTER MIND®
presenta

Vagabondo è un gioco per due o più persone. Giocando in due tu avrai i pezzi di un colore, il tuo avversario gli altri. Ogni pezzo vale il numero dei quadri di cui è composto. Chi inizia "cala" un pezzo sul tavoliere e totalizza il valore del suo pezzo. "Cala" quindi l'avversario ponendo un suo pezzo a contatto con il precedente: il punteggio é la somma del valore dei due. Il gioco continua, ed ogni giocatore, a turno, cercherà di acquisire il massimo dei punti "calando" a contatto di quanti più pezzi possibile, sfruttando le posizioni migliori.

Ad esaurimento dei 36 pezzi risulta vincitore il giocatore con il maggior punteggio.

Vagabondo

"colpo d'occhio e calcolo"

Puoi accostare il tuo pezzo a quello del tuo avversario, su tanti lati: ma, attenzione, fra tutti, c'è quello che ti fa guadagnare tanti, tanti punti in più.

A te, ogni volta, l'abilità di vederlo.



Vagabondo:
Colpo d'occhio
e calcolo.
Lire 12.000

INVICTA GIOCHI
"abilità & logica"

C&G

MADONA LIONORA ET EL NOBIL ZIOGO DE LI SCACHI

Marostica 1454:
due nobiluomini si sfidano
per conquistare
il cuore della
figlia del governatore.
Vietato ogni duello,
alle armi
si sostituisce
la scacchiera

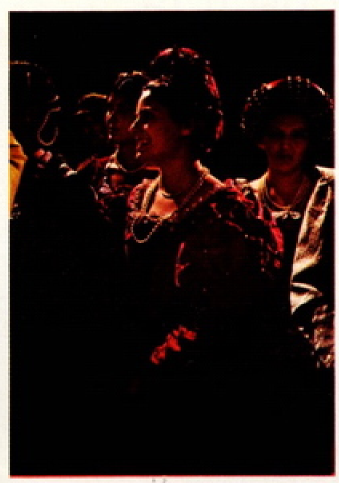
di Giuseppe Meroni



Nella piazza centrale della cittadina, chiusa più e meglio di una fortezza da palizzate invalicabili erette dall'Azienda autonoma di soggiorno, il ristorante La Scacchiera sforna per i turisti accorsi a frotte la "Faraona alla scacchiera". L'assedio è a base di souvenir e culmina in spalti fatti di tubolari e poltroncine.
L'accesso è ben munito: i solerti impiegati della Pro loco consegnano lasciapassare che costano dalle sette alle ventimila lire a persona.
Marostica è mobilitata, come avviene il secondo sabato e domenica di settembre di ogni anno pari, per "la partita a scacchi a personaggi viventi".
Arrivano gli autobus con i familiari dei militari americani della base NATO di Aviano, arrivano i torpedoni dall'Austria, dalla Svizzera, dalla Germania, dalla Francia, da tutta Italia.
Turisti di passaggio implorano biglietti per lo spettacolo serale, ma posti liberi non ce ne sono più da tempo.
Fotografi di mezzo mondo ritirano nel pomeriggio costumi variopinti da paggio: potranno muoversi ai margini della scena ben mimetizzati, ma non dovranno in alcun modo disturbare lo spettacolo.
Al calare della sera il cortile del castello che si affaccia sulla piazza della partita è invaso dai 450 figuranti reclutati anche nei paesi vicini. I sotterranei si tramutano in spogliatoi.
Ragazze in jeans diventano compunte dame della Repubblica veneta, giovani in scooter si armano di archi, frecce, balestre. Giungono i mangiatori di fuoco, i bambini dell'oratorio tramutati in buffoni di corte.
La regia mette a punto gli ultimi dettagli, le luci, le musiche, i fuochi d'artificio.
Il tempo è incerto. Pioverà? non pioverà? Dagli uffici dell'aeronautica telefonano: le ultime fotografie "paracadutate" dai satelliti che indagano sull'evoluzione del tempo mostrano banchi di nuvole alte: non cadrà neppure una goccia. Lo spettacolo può avere inizio.







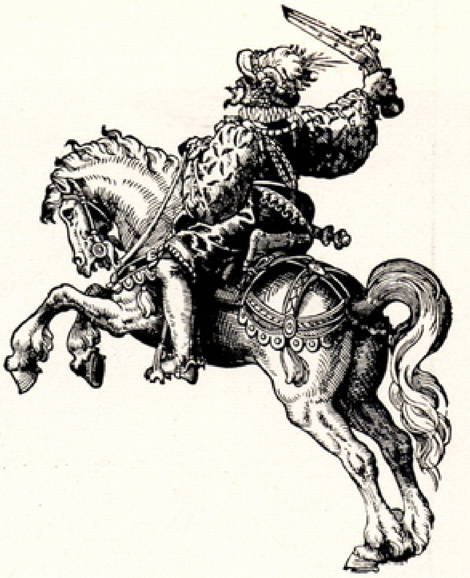


Correva l'anno 1454. Da oltre un secolo Marostica dominava la pianura veneta con la sua rocca, in cima al colle, e con il suo castello "da basso". Da cinquant'anni la città faceva parte della Serenissima, ormai potentissima sul piano militare come su quello dei commerci.
I tempi erano tranquilli; la regione prosperava e regnava la pace.
Taddeo Parisio era il "Magnifico Missier" investito delle cariche di "gubernator, rector et capitaneus del Castelo et Cità de Marostega".
Umanista, progressista, soprattutto dotato di una notevole dose di buon senso, il buon Parisio si era trovato improvvisamente di fronte ad un "caso" che rischiava di turbare gravemente la tranquillità del borgo; una storia di cuore che vedeva come protagonisti (e antagonisti) proprio due signorotti del loco: Vieri di Vallonara e Rinaldo di Angaran. Al centro della vicenda, naturalmente, una donna, descritta dai cronisti dell'epoca come "bellissima e dolcissima". Il suo nome: Lionora. Il suo casato: quello del governatore, di cui era l'unica figlia.













Alcune immagini della suggestiva partita tradizionalmente giocata nella piazza del castello "da basso" di Marostica.
Vieri di Vallonara e Rinaldo di Angaran (i due contendenti) giocano la loro partita e la loro sorte a tavolino.
Ciascuna mossa viene quindi pubblicamente annunciata dai banditori che in tal modo indicano lo spostamento dei figuranti.
Alla edizione attuale dell'incontro partecipano 450 personaggi, ciascuno agghindato con perfette riproduzioni dei costumi dell'epoca.

I due spasimanti decidono di determinare la loro sorte con un duello, ma proprio i duelli erano stati vietati da tempo con un editto emesso da Can Grande della Scala, fatto proprio dalla Repubblica di Venezia.
Parisio è un uomo di legge, e la legge vuol fare rispettare. Pensa ad una soluzione pacifica che soddisfi i contendenti e, al tempo stesso, non faccia scorrere sangue. Propone una partita a Scacchi da giocarsi pubblicamente e lealmente. Al vincitore andrà in sposa la bella Lionora; al perdente, per consolazione, Parisio promette la sorella Oldrada, ancor oggi ricordata per la bellezza pari a quella della giovane contesa.
C'è anche, pare, un vecchio documento che descrive in dettaglio la situazione in cui Parisio propose il proprio ruolo di abile mediatore. Se sia autentico non è dato sapere, ma certo non manca di suggestione. Leggiamolo.
"Havendo ne li tempi andati, sotto el Dominio et Signoria del Nostro Magnifico Missier Can Grande de la Scala, el ditto Prencipe severamente et christianamente prohibito le singolar tenzoni ad arma bianca intra Nobilhomini, Cavalieri et Homini d'Arme, in ricordanza et compianto delli infelici amanti Madona Julieta Capuleti et Missier Romeo Montecchio, item, havendo el Serenissimo Doge aggravà et reso perentorio el divieto, havendo el Nobil Missier Rinaldo de Angaran et el Nobil Missier Vieri de Vallonara posto amor nel medesimo istante, per fogo assae grande et subitaneo, nella bell'alma et venusta persona de Madonna Lionora, fia puta de lu Castelan, gà ordenà et imposto-iteramusche: detto duelo singolar et cruento no se fazza a nessun costo, pena la testa de li



trasgressori. Sed che la disfida che arà per premio el mariazo del vincitor con Madona Lionora se fazza al Nobil Ziogo de li Scachi et la partida sia combatuda a dì dodese del mese de setembre del Anno de Nostro Signore Mille quattrocento cinquanta e quatro a hora decima nel Campo Grande del Castelo, a pezzi grandi et vivi, armadi et segnadi de Nobil Insegne de Negre et de Bianco, con le antichissime regole et cirimonie che l'Arte domanda, et in presentia del Castelan, dela Soa Nobil Fia et Famegia, de li Signori de Angaran et Vallonara, de li Nobili convegnudi et de popolo tutto, et che detta disfida sia honorada da una Mostra in Campo de Homini d'Arme et foghi et luminarie et danze et suoni".
A uscir vincitore dalla pacifica tenzone (che riportiamo qui accanto nella sua attuale edizione) fu Vieri di Vallonara che, a quanto è dato sapere, era tra i due anche il maggiormente gradito dalla bella Lionora.
Rinaldo di Angaran sposò, seduta stante, la bruna Oldrada e, affermano a Marostica, anche la loro fu una unione felice. Anche in questa favola, insomma, il finale fu lieto e "tutti vissero felici e contenti", nella pace e nella prosperità.
Una favola, certo. E proprio per questo, al di là della suggestiva e spettacolare versione "turistica", è possibile trovare una "morale": le dispute di questo mondo, anche quando accendono i cuori dei più irrefrenabili sentimenti, è meglio che vengano risolte con l'intelligenza e con il pacifico confronto, anzichè con le armi, la violenza, il sangue.
Le scacchiere, insomma, sono di gran lunga preferibili agli scacchieri.

la partita e le origini

Vienna 1895: si gioca una partita che passerà (ingiustamente) alla storia come l'"immortale". Di fronte sono Fleissig e Schlechter. Il primo è un emerito sconosciuto che acquisterà fama solo grazie alla sconfitta cui sta per andare incontro. Il secondo, Schlechter, un grande campione che solo incidentalmente non diventerà il numero uno al mondo.
L'incontro rivela fin dall'inizio la modestia delle capacità scacchistiche del Bianco, il quale intavola un impianto (noto come apertura Sokolski) provvedendo quasi immediatamente a contraddirsi. Ignorando che a quel tempo era già passato, sia pure come una meteora, l'americano Paul Morphy con i suoi rivoluzionari concetti di sviluppo dei pezzi in apertura (ed apertura delle linee ai pezzi sviluppati), Fleissig gioca addirittura all'incontrario, inviluppando alla quinta mossa l'unico (sic!) Alfiere sviluppato. Dalla quinta mossa appunto inizia la "punizione" di Schlechter, che costringe l'avversario a risposte obbligate per non perdere materiale. La serie "immortale" di sacrifici inizia con la decima mossa, quando Schlechter era già in grado di calcolare tutte le continuazioni sino allo scacco matto.
In realtà la partita ha termine alla diciassettesima mossa, con l'abbandono di Fleissig: le tre mosse successive stanno ad indicare la via che porta forzatamente allo scacco matto.
Se l'"immortale" mostra, come abbiamo visto, la povertà di Fleissig, non per questo si deve dimenticare la bravura del suo antagonista. Dal 7 gennaio al 10 febbraio 1910, fu proprio Schlechter a mancare di un soffio la conquista del titolo mondiale nel corso di un campionato che si svolse nella capitale austriaca e lo vide avversario di Lasker. In quell'occasione, dopo che ciascuno dei due contendenti aveva vinto un incontro ed altri otto erano terminati in parità, si disputò l'ultima partita con l'aggiunta di una clausola capestro: il campione in carica (Lasker) avrebbe conservato il titolo anche in caso di sconfitta con minimo scarto.
Schlechter, con un punto di vantaggio, forzò i tempi ma fallì nell'intento. "Immortale" (questo sì) divenne così la sua statura scacchistica e la sua grande capacità di anticipare la strategia moderna.





E ora vediamo l'evoluzione dello scontro Flessig-Schlechter, che tradizionalmente viene riproposto a Marostica.

BIANCO (Fleissig)	*NERO (Schlechter)*
1. b1	*e6*
2. Ab2	*Cf6*
3. a3	*c5*
4. b5	*d5*
6. Cc3	*Ce4*
7. Dd3	*c:d4*
8. D:d4	*Ac5*
9. D:g7	*A:f2+*
10. Ro/1	*d4!!*
11. D:h8+	*Re7*
12. D:c8	*d:c3*
13. Ac1	*Cd7!*
14. T:a8	*D:b5*
15. Af4	*Dd5+*
16. Rc1	*Ae3!*
17. A:c3	*Cf2!*
18. A:f2	*Dd2+*
19. Rb1	*Dd1+*
20. Ra2	*D:c2 matto*



Abbonamento con libro omaggio

Dodici numeri ventisettimila lire e la possibilità di sciegliere tra cinque interessanti libri di giochi:

— Clidiere
"Il manuale dei giochi"
Garzanti

— Ferrari
"Il libro dei rebus"
Mondadori

— Masini
"Le guerre di carta"
Ed. Guida

— De Filippi
"Solitari con le carte"
Mursia

— Ault
"Il libro del Master Mind"
Mursia

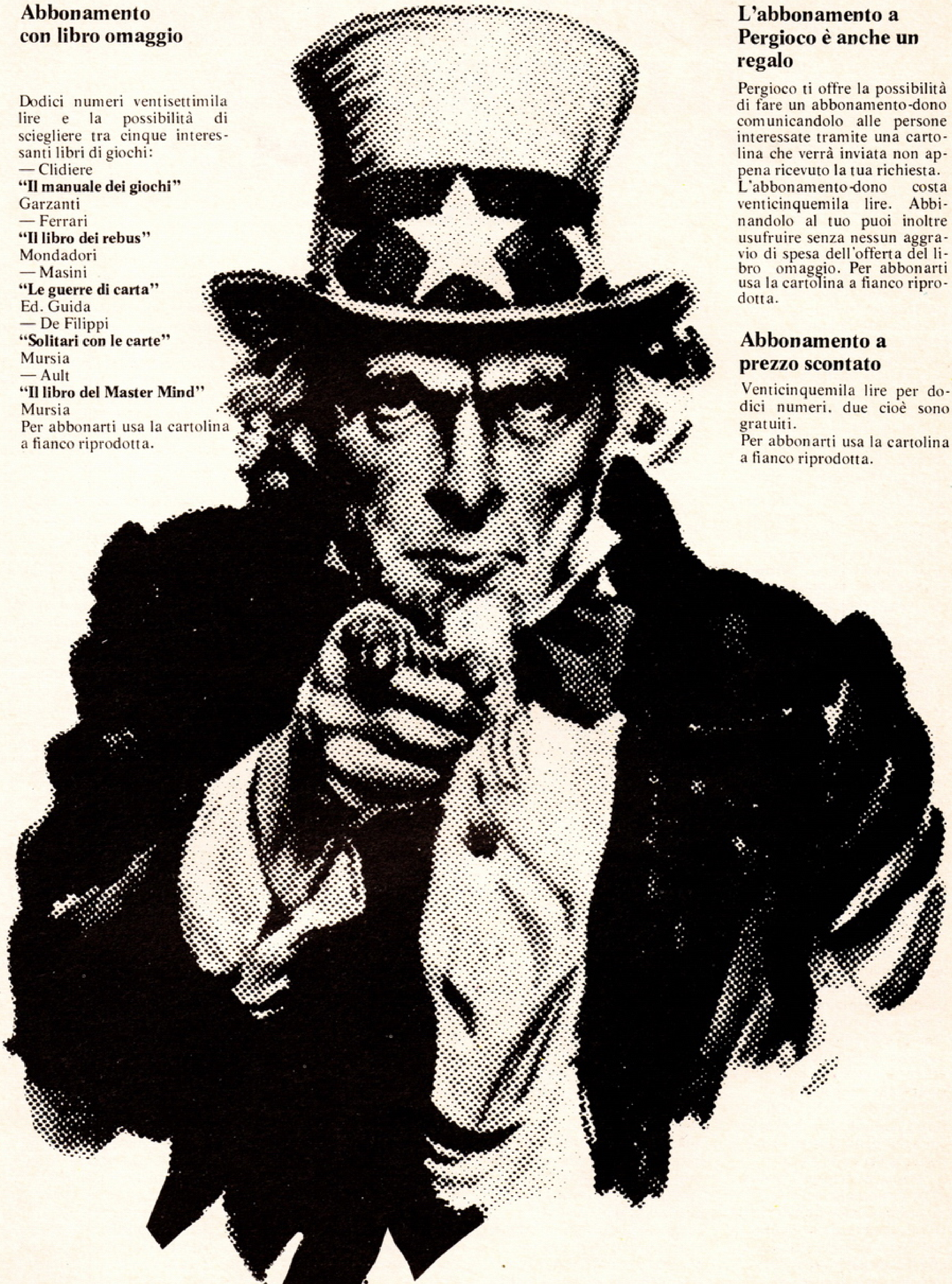
Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.

L'abbonamento a Pergioco è anche un regalo

Pergioco ti offre la possibilità di fare un abbonamento-dono comunicandolo alle persone interessate tramite una cartolina che verrà inviata non appena ricevuto la tua richiesta.
L'abbonamento-dono costa venticinquemila lire. Abbinandolo al tuo puoi inoltre usufruire senza nessun aggravio di spesa dell'offerta del libro omaggio. Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.

Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.
Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.



ABBONAT'YOU

ANDREA PALLADIO ILLUSTRATORE DI WAR GAME

di Sergio Masini

Il 1575 è, per l'Italia, un anno di relativa calma. Non è così per il resto dell'Europa. In Francia infuria la guerra di religione fra cattolici e ugonotti (la quinta, per essere precisi), i Paesi Bassi sono in rivolta contro la Spagna e questa a sua volta è in lotta contro la Turchia e in aperta rivalità con l'Inghilterra. Ad oriente, l'impero ottomano è in piena efficienza e i pirati barbareschi infestano il Mediterraneo.


I COMMENTARI DI C. GIVLIO CESARE,

CON LE FIGVRE IN RAME DE GLI *alloggiamenti, de' fatti d'arme, delle circonuallationi delle città, & di molte altre cose notabili descritte in essi.*

Fatte da ANDREA PALLADIO per facilitare a chi legge, la cognition dell'historia.

CON PRIVILEGI.

DVCIBVS HIS PROSPERA QVAEQVE.

IN VENETIA,

APPRESSO PIETRO DE' FRANCESCHI.

M. D. LXXV.

La Repubblica di Venezia è appena uscita da circa un secolo di lotte contro i Turchi e contro altri Stati europei, che hanno ridimensionato la sua potenza bellica e commerciale ma nello stesso tempo hanno favorito lo sviluppo della professione militare fra i cadetti della sua aristocrazia. Se la guerra navale è la specializzazione preferita dai nobili veneziani, i nobili della "terraferma" veneta indirizzano la loro attenzione verso le milizie terrestri. Si ristampano trattati e se ne scrivono di nuovi; si studiano e si criticano le guerre passate e contemporanee; si riscoprono i classici e si valorizza l'"Arte della guerra", il trattato che Niccolò Machiavelli ha pubblicato cinquantaquattro anni prima.

Si cerca di trovare, particolarmente negli scrittori greci, latini e bizantini, il segreto dell'efficienza e del successo in battaglia, senza afferrare ancora in tutto il suo significato l'importanza dell'evoluzione delle armi da fuoco portatili. Per ora, nella rinascita della fanteria come regina delle battaglie, il problema principale è quello della formazione e della manovra. Logico quindi che la storia romana sia al centro dell'interesse degli studiosi, affascinati dalle capacità tattiche della legione: ed infatti in questo periodo vengono stampate numerose edizioni del "De Bello Gallico" e del "De Bello Civili", tanto in latino quanto in traduzioni italiane dove, in un'ansia di modernizzazione, i Galli diventano "Franzesi", gli Elvezi "Svizzeri" e i Germani "Tedeschi".

La legione romana viene analizzata in tutti i suoi aspetti, riservando particolare cura ai problemi di movimento: sempre più di frequente si procede a più o meno goffe manovre "dal vero", dove torme di poveri disgraziati sono costretti a compiere evoluzioni in campo aperto per verificare le teorie di questo o quell'autore circa il numero dei legionari o circa l'ampiezza degli intervalli fra i suoi manipoli; problemi che d'altra parte non erano del tutto accademici, dato che in questo periodo le grandi masse di fanteria vengono frazionate in reparti più piccoli, i "reggimenti" dotati di maggiore capacità di manovra ma obbligati nello stesso tempo ad assumere formazioni geometriche o compatte, che rendano possibili i rapidi cambiamenti di fronte e la pronta difesa contro le cariche di cavalleria.

Non siamo, insomma, lontani dall'invenzione dei bastoni di comando con incise le indicazioni del numero di uomini che possono manovrare in un certo spazio (una specie di regolo calcolatore adattato alle esigenze militari). Non possiamo ancora parlare di veri e propri "giochi di guerra"; ma il moltiplicarsi delle illustrazioni di avvenimenti bellici passati e contemporanei non è certo dovuto ad un particolare gusto artistico, ma piuttosto a precise esigenze di mercato: una clientela sempre più vasta vuole documentarsi sugli schieramenti e sulle tecniche adoperate, e poco importa se gli eserciti non sono perfettamente in scala col paesaggio o se le raffigurazioni dei ben ordinati reggimenti sono sovrapposte ad elementari cartine topografiche. Del resto è sufficiente visitare la Galleria delle Carte geografiche in Vaticano, realizzata dal 1580 al 1583, per avere un esempio macroscopico (e bellissimo) di queste commistioni.

In questo clima, appunto nel 1575, esce l'ennesima edizione dei "Commentari" di Giulio Cesare, tradotti da Francesco Baldelli, ma illustrati da un artista di eccezione: Andrea Palladio. È vero che questi, nell'introduzione all'opera, attribuisce ai figli Leonida e Orazio, immaturamente scomparsi, la maggior parte dei disegni; ma molti sono inclini ad attribuirgli quasi tutto il lavoro, salvo alcune evidenti cadute di tono, dovute probabilmente all'apporto dei figli-allievi.

L'importanza delle quarantadue tavole inserite nel testo è data dalla loro stupefacente modernità e precisione nel rappresentare fatti d'arme. È la prima volta che un testo classico riceve un'interpretazione così "pratica" e realistica. Le illustrazioni rappresentano tutte le principali battaglie descritte da Cesare: alcune, come quelle di Bibracte e di Alesia, sono addirittura riprodotte una fase dopo l'altra, in forma quasi "cinematografica". Non solo: lo stesso modo di disegnare le masse degli uomini è moderno, e anticipa i quadrati di picchieri delle successive illustrazioni della Guerra dei Trent'anni.



Palladio: chi era costui?



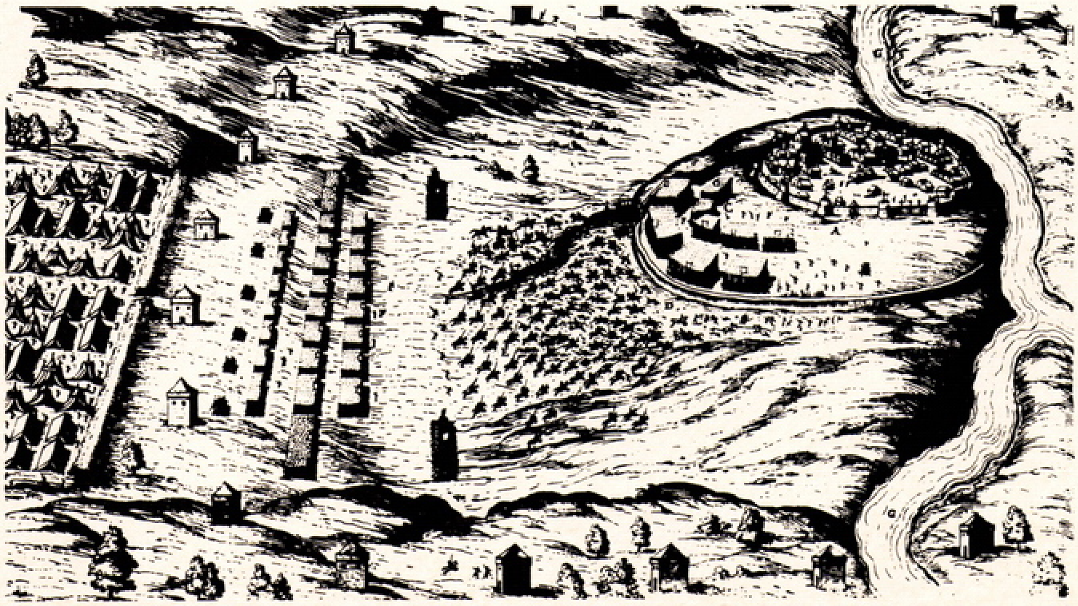
Molti, quando sentono il termine "palladiano" pensano alle ville della Virginia o al Campidoglio di Washington: qualcuno si spinge a ricordare la villa della "la Rotonda" presso Vicenza. Tuttavia Palladio è molto di più di un restauratore della classicità in un periodo storico che prelude al manierismo e al barocco. Continuano ad emergere lati imprevisti del suo stile e della sua personalità che aumentano le polemiche e le dispute sul suo conto: tanto che ormai è diventato difficile orientarsi nella sterminata bibliografia palladiana e uscirne convinti di aver compreso veramente questo singolare personaggio, venuto dal popolo e capace di integrarsi perfettamente nell'ambiente colto e raffinato della nobiltà veneta, assimilando e rielaborando i temi della cultura classica fino a diventare punto di riferimento e di ispirazione per intere generazioni di architetti.

Benchè la sua architettura aspiri alla perfezione e alla linearità, Palladio non smette di stupire e di uscire dai canoni "classici" per quel che riguarda la sua persona: come, ad esempio, abbia potuto unire al suo talento di costruttore la passione per gli studi militari trasfusa nelle illustrazioni di Cesare e di Polibio (con o senza l'aiuto dei figli). Forse non si può parlare di "mistero Palladio"; ma il personaggio è spesso difficile da circoscrivere. Figlio di un mugnaio, scalpellino, tagliapietra, il punto di svolta della sua vita risale al 1537 quando, a ventinove anni, lavorò nel cantiere di una villa dell'umanista Giangiorgio Trissino. Il nobile lo prese sotto la sua protezione, lo istruì e ne favorì la maturazione artistica. Fu Trissino ad imporgli il nome classicheggiante di "Palladio", facendone il compagno dei suoi viaggi nel Veneto e a Roma, dove Palladio si nutrì dei valori estetici e storici del mondo classico. Quei canoni, quelle tecniche costruttive (non dimentichiamo che nel Cinquecento molti monumenti romani erano in condizioni migliori delle attuali) Palladio li trasformò e adattò alle ville dei nobili veneti, che erano contemporaneamente residenze e centri di produzione: e insieme alle ville costruì palazzi di città, edifici pubblici, e verso il termine della vita luoghi di culto e persino un teatro, il Teatro Olimpico di Vicenza.

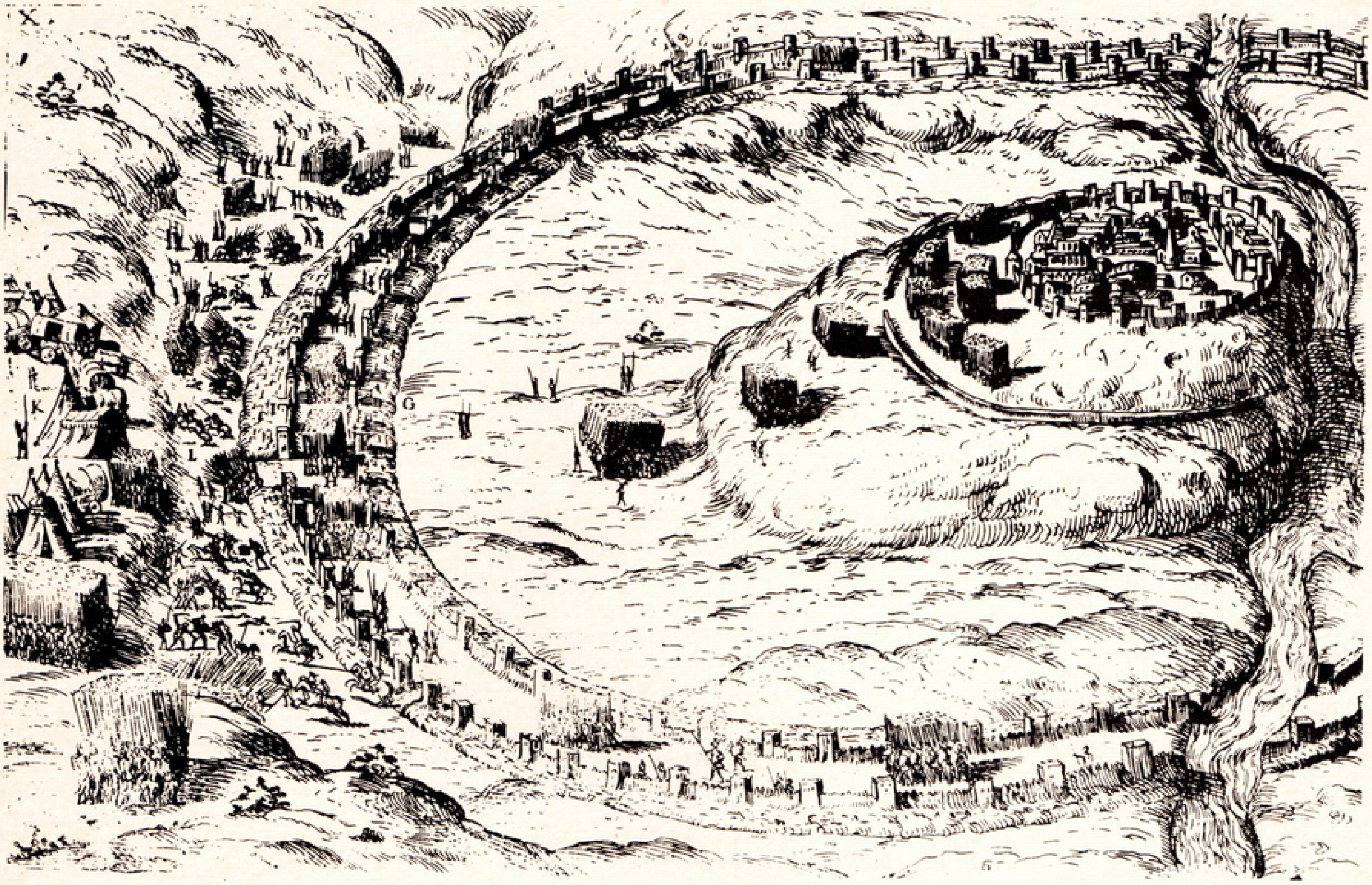
Il 1980, quarto centenario della sua morte, è stato l'anno palladiano per eccellenza. Tredici mostre sono state inaugurate in tutto il Veneto, ed ognuna ha mostrato un aspetto diverso della multiforme attività dell'artista e dei suoi rapporti con l'ambiente veneto, la cultura veneta, la cultura europea. Purtroppo, salvo decisioni dell'ultima ora, quasi tutte le mostre sono destinate a terminare nei primi giorni di novembre. Chi fa un giro nel Veneto in questi giorni non manchi di vedere le mostre superstiti: le illustrazioni dei Commentari di Cesare sono ospitate a Vicenza, in una mostra dei disegni di Palladio presso il Museo Civico. Chi arriva troppo tardi o non ha compreso il Veneto nei suoi programmi può cominciare a documentarsi. Se non si desidera affrontare testi troppo specialistici, si potrà ad esempio leggere (e guardare) il piacevolissimo volume di Fernardo Rigon, edito recentemente dalla Capitol nella Collana d'arte "Paola Malipiero". Il libro è intitolato "Palladio".

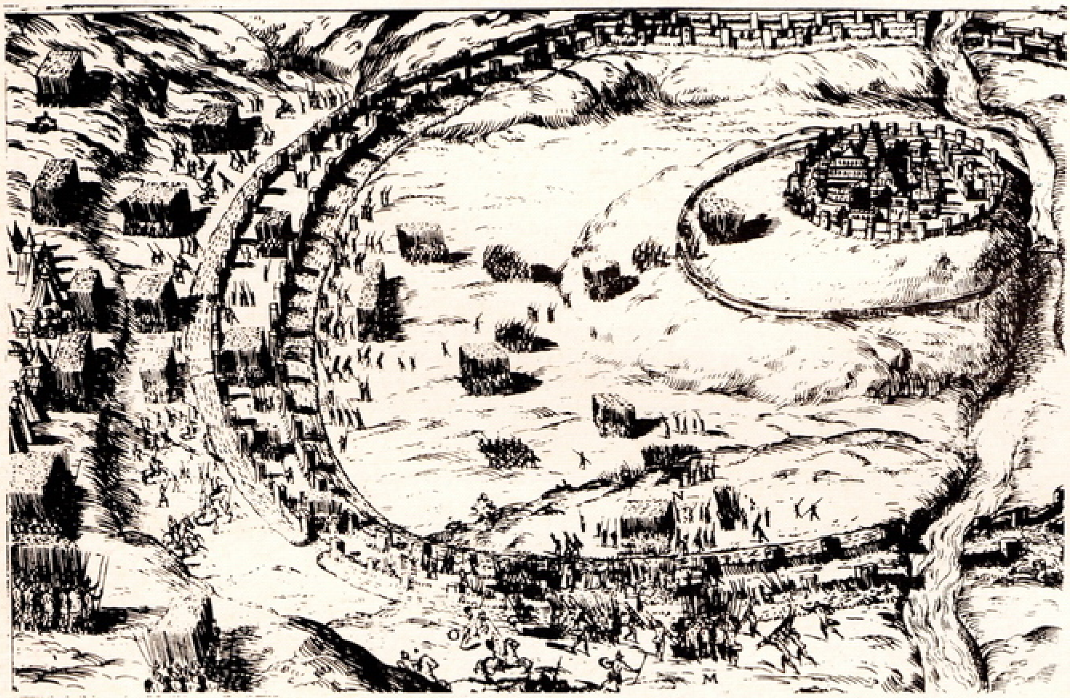
Anche la visuale da cui sono prese le "inquadrature" è del tutto inconsueta: è una visuale "a volo d'uccello", quale sarebbe possibile dalla cima di una collina antistante la battaglia. In tempi moderni, è la perfetta visuale di un giocatore di *wargames* tridimensionali, che da una posizione distaccata può contemplare con facilità il campo di battaglia e prendere le decisioni più opportune, muovendo i suoi reparti in minatura. Con Palladio non siamo ancora a questo punto: ma l'intento didattico è evidente. Con l'aiuto di numerose didascalie, il famoso architetto e i suoi figli forniscono ai lettori precisi esempi di come si combatte, come si muovono le truppe in marcia di trasferimento, come si assedia una città, secondo i criteri dettati da quello che nel Cinquecento è ritenuto il miglior soldato di tutti i tempi.

Allo studio dell'arte della guerra, con particolare riferimento al mondo classico, Palladio era giunto assai presto. Lo aveva guidato il suo amico e protettore Giangiorgio Trissino, nobile vicentino, autore di pregevoli trattati sulla lingua italiana e sulla "Poetica" di Aristotele, di una brutta tragedia, la "Sofonisba", che ai suoi tempi riscosse un notevole successo, e infine responsabile di un poema, "L'Italia liberata dai Goti", che più che un'opera poetica è una dissertazione archeologica, non priva di inesattezze e goffaggini, soprattutto in campo militare: Trissino infatti confuse gli ordinamenti militari del tempo di Scipione con quelli di Giulio Cesare e addirittura con quelli del condottiero bizantino Belisario, vissuto sette secoli dopo le guerre puniche. Gli errori del Trissino si riverberano sulle incisioni palladiane; ma se questo sminuisce il valore storico dell'opera, non va affatto a danno della sua originalità artistica e della sua efficacia illustrativa. Col testo alla mano, ogni tavola consente di rendersi conto dello sviluppo della battaglia, quando addirittura, come abbiamo detto, non ne riproduce integralmente le fasi principali; nello stesso tempo, evitando la piattezza di un grafico da scuola di guerra, la visione "panoramica" consentita dall'autore (o dagli autori) inserisce il lettore nel vivo dell'azione. In tutte le incisioni non mancano



A Aleſſia.
B Alloggiamento di Ceſare.
C Franceſi, ch'erano alloggiati fra'l muro, & la città.
D Muro, che fecero i Franceſi a mezo il colle ſotto Aleſſia.
E Battaglia fra la caualleria di Ceſare, & quella de' Franceſi.
F Eſſercito di Ceſare meſſo in battaglia per dare animo alla caualleria.





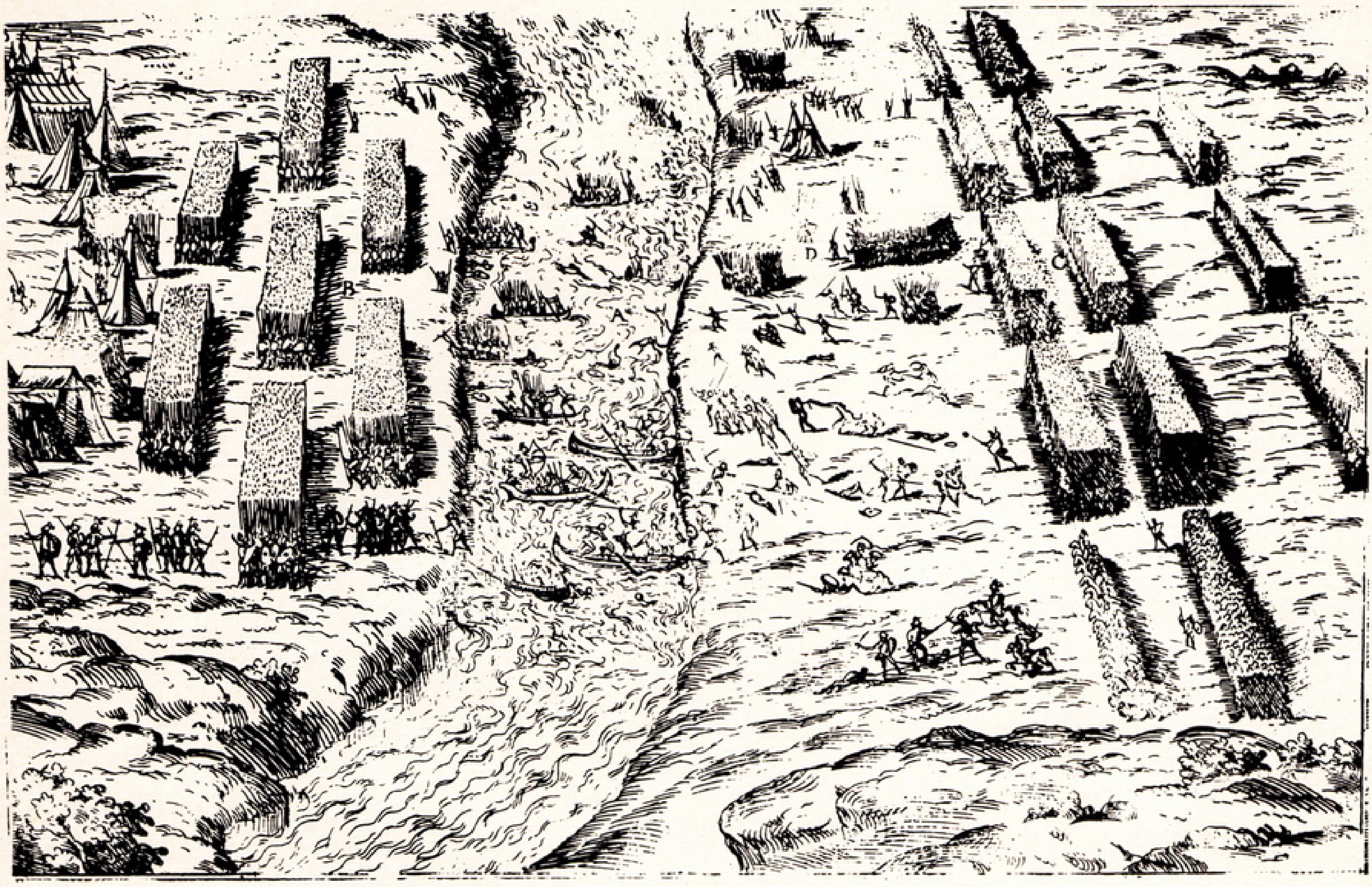
G Trincee, che fece Cesare intorno ad Alessia.
H Luogo fra le trincee, doue alloggiaua l'essercito.
I La trincea, ch'era volta in fuera contra i nemici, ch'eran venuti in soccorso.
K Alloggiamento de' Francesi, ch'eran venuti in soccorso.
L Campagna lunga vn miglio, doue si fece vna bellissima fattione fra la caualleria dall'vna parte, & dall'altra.
M Luogo c'haueuano occupato i Francesi, che soprastaua alle Trincee di Cesare.
N Fanterie, ch'erano in Alessia, che assaltarono le Trincee dalla parte di dentro.
O Caualli di Cesare, che sono vsciti delle Trincee & assaltano i nemici dopo le spalle.

neppure i particolari collaterali, come il paesaggio, gli alloggiamenti, la vegetazione; tutto però abbozzato quel tanto che basta ad ambientare la scena senza disturbare la visuale (e anche questo ci dovrebbe ricordare qualcosa...)
Un'ulteriore curiosità è costituita dal proemio dell'opera, scritto dall'artista. Palladio, fra le altre cose, afferma che il "segreto" di Cesare sta nell'ordine e nella disciplina dell'esercito; al di là della sia pur significativa innovazione tecnologica prodotta dalle armi da fuoco: e riferisce di aver fatto compiere, dal vivo, diverse manovre tipiche della legione romana ad un gruppo di "galeotti e guastatori" per mostrare ad "alcuni gentil'huomini pratichi delle cose di guerra" che le manovre romane potevano essere eseguite con facilità anche da uomini "rozzi e ignoranti".
A tutti questi elementi, di per sè già stuzzicanti, si è aggiunto in questi ultimi tempi una specie di "giallo" letterario, una "caccia al tesoro" o meglio una caccia al libro che ha dato frutti insperati. Si sapeva, da una lettera del Palladio al Granduca di Toscana, di "sue fatiche fatte intorno Polibio":





碁
go
con allegria
con piacere
con intelligenza
con la famiglia
con gli amici
Jockey
Reversi
Cartino
memory
tangram
...buon divertimento!
TricTrac Puff
Backgammon
Shogun
Das Börsenspiel Broker
Il gioco della borsa
Rummy
Studio 4 Pubblicità Milano PG1080
GALAXIS
electronic
GALAXIS
GALAXIS
Ravensburger
Per stare insieme,
questi e tanti altri
giochi
della famosa Casa Tedesca dei "giochi di società"
Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli.
Ravensburger®





A Arar fiume, hoggi detto la Sona.
B Le tre parti de gli Suizzeri, ch'eran passati la Sona.
C Le tre legioni di Cesare, ch'assaltano la quarta parte de gli Suizzeri, che passauano la Sona.

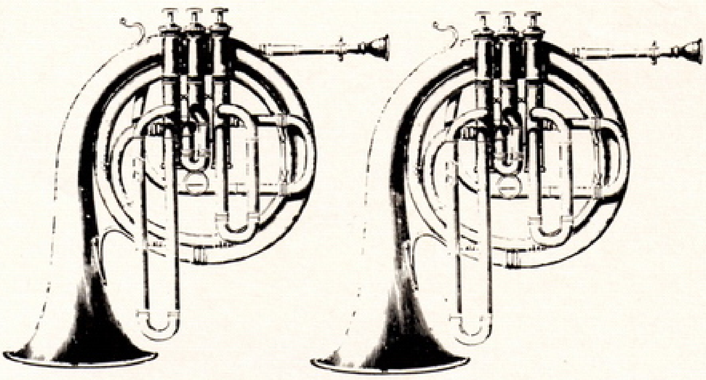
A Alloggiamento de' Germani.
B Essercito di Cesare.
C Caualleria di Cesare, posta nella parte ultima dell'essercito, per essere spauentata.
D Rheno fiume.
E Mosa fiume.

una raccolta di tavole, dunque, di impianto simile a quelle dedicate ai Commentari di Cesare, ma questa volta con le guerre puniche come soggetto, secondo la ricostruzione dello storico greco. Creduta persa per secoli, questa rara edizione è tornata alla luce dai depositi della British Library ad opera di J.R. Hale, noto studioso inglese di arte militare. Il testo contiene lo schizzo di un accampamento romano, diagrammi di manovre di cavalleria, i piani di una nave romana e soprattutto trentanove scene "d'azione" altrettanto godibili e accurate di quelle dell'edizione di Cesare.



Perchè questa edizione di Polibio sia così rapidamente scomparsa dalla circolazione, mentre quella di Cesare ebbe notevole fortuna, non ci è dato sapere. Chi volesse vedere almeno una parte delle incisioni che Palladio dedicò ai Commentari, può trovare facilmente nella Biblioteca Universale Rizzoli (B.U.R.) un'edizione economica della "Guerra Gallica" con le illustrazioni riguardanti quella parte dell'opera di Cesare. Per vedere anche le incisioni della "Guerra Civile" è necessario compiere ricerche nelle principali biblioteche nazionali, o fare un viaggio a Vicenza (vedi riquadro). Infine, consultare l'edizione "polibiana" richiede un viaggio un po' più lungo: fino a Londra. A meno che non si voglia aspettare una futura edizione di tutte le incisioni "militari" di Palladio.





DELLA DURATA DEI GIOCHI E ALTRO

di
Sergio Masini

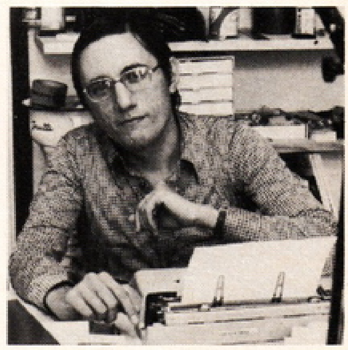
È probabile che nessuno ci abbia mai fatto caso, ma il tempo impiegato dall'uomo per giocare è quasi sempre proporzionale al suo livello di evoluzione tecnologica (non voglio dire di civiltà). In pratica, più il suo cervello è allenato e più complicato ed "avvolgente" sarà il tipo di gioco al quale gradirà dedicarsi. Basta fare alcuni esempi. La morra è un gioco tipico delle aree povere e del proletariato contadino trapiantato in città fra il Cinque e il Seicento: ed è probabilmente il gioco più sbrigativo che esista. La scopa è anch'essa molto rapida; ma non appena chi la pratica raggiunge un minimo di benessere e dispone di maggior tempo libero, evolve in scopone scientifico. È inutile a questo punto citare giochi di lunga durata che potrebbero smentire questa tesi, perchè provenienti da aree depresse, come l'awele africano: si tratta di giochi riservati ai capi e ai sacerdoti, che notoriamente hanno più tempo da dedicare al gioco rispetto ai comuni mortali. Se invece restiamo a livello di massa, o perlomeno di ceti intermedi, ci accorgiamo che bisogna arrivare al Seicento per vedere i primi quadri "di genere" che mostrano contadini con le carte in mano, e probabilmente per giochi abbastanza semplici, come la bazzica e l'uomo nero.

Solo nel Settecento e soprattutto nell'Ottocento i giochi si estendono, si complicano, si fanno addirittura veicolo di propaganda (si pensi alle carte da gioco della Rivoluzione Francese): nasce la figura vera e propria del "giocatore" nelle sue due tipiche deformazioni, quella dell'abile professionista (spesso truffaldino) e quella del maniaco, afflitto da un'autentica malattia. E nascono anche i nemici del gioco, quelli che lo considerano un'inutile perdita di tempo, e partono dai casi limite per dar vita alle loro "crociate".

È difficile far comprendere a questa gente che il gioco non è mai una perdita di tempo: è invece una compensazione per le soddisfazioni non avute e le emozioni non provate nel corso della giornata, un'occasione per stare insieme con gli amici o per restare finalmente soli con se stessi. In questa logica, il tempo da usare diventa un problema assai relativo. Anzi, per molti è addirittura necessario che il gioco duri a lungo: è un universo "altro" nel quale si vuole restare per tutto il tempo che occorre a ricaricare le proprie batterie.

Per fare un caso personale, sono convinto che la mia passione per i giochi di simulazione sia intimamente connessa alla loro durata media, piuttosto cospicua, e alla loro capacità di generare mondi "alternativi"; ma ritengo che le motivazioni dei giocatori di bridge o degli scacchisti, per esempio, non siano molto differenti dalle mie.

Infine, a quei detrattori che considerano ogni forma di gioco come una specie di droga, vorrei far osservare che, in tutti i casi, il "viaggio" di un gioco è l'unico "viaggio" da cui si può scendere quando si vuole. Non voglio fare dell'inopportuno moralismo, ma bisognerebbe che tanta gente (l'età non ha alcuna importanza) imparasse a giocare o giocasse di più. Ne guadagnerebbero in salute.



PROMARCO

25 Novembre 1990:

"L'Occidente si arrende senza condizioni."



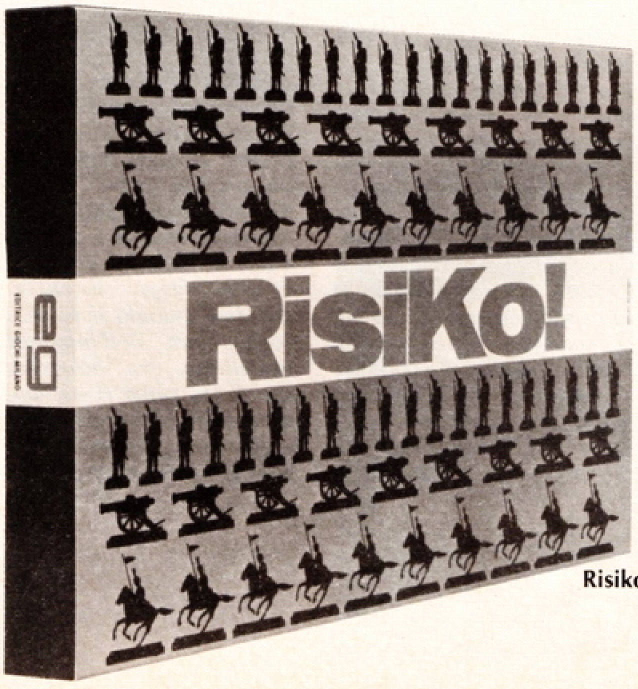
Da un bollettino di guerra di una partita di Risiko.

(Bollettino di guerra N. 7)

"È un'alba fredda e grigia quella che sorge stamattina, mentre la bandiera bianca della resa sventola sul piú famoso monumento dell'Occidente. Le armate blu hanno combattuto accanitamente fino alle prime luci del giorno, ma nulla hanno potuto contro la terrificante forza d'urto delle armate rosse. Per i blu è stata la capitolazione totale, senza condizioni.

In questa tragica disfatta delle armate blu molto hanno contato le incertezze tattiche e gli errori strategici".

Naturalmente questo resoconto è solo una finzione. Però, giocando a Risiko, queste situazioni sono abbastanza frequenti, perchè Risiko è un gioco di guerra simulata dove la tattica e la strategia hanno un ruolo determinante.



Su una tavola da gioco raffigurante i 6 continenti, armate di diverso colore si danno guerra senza quartiere: la posta in gioco è la conquista del mondo. Ma attenzione, a Risiko con una mossa sbagliata si possono perdere intere armate.

Risiko è un gioco emozionante, come una vera guerra. E come in tutte le guerre, può succedere di perdere una battaglia. Ma l'importante è vincere la guerra e la partita.

E nella prossima partita è l'Occidente che vince.

eg

Risiko, il grande gioco della guerra simulata.
Editrice Giochi Milano.

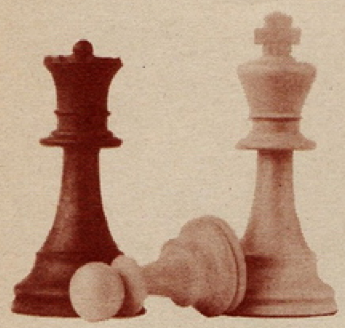
PERGIOCO

DA GIO CA RE



SCACCHI

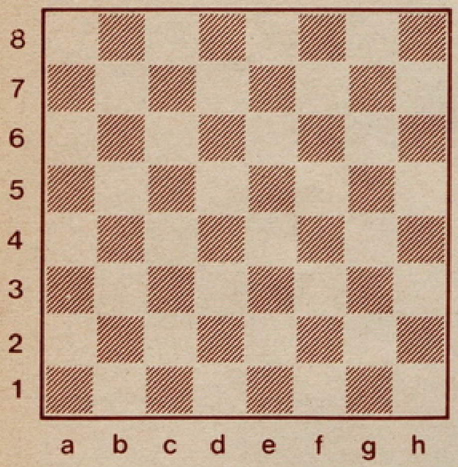
a cura di Eugenio Balduzzi



L'ANGOLO DEL PRINCIPIANTE

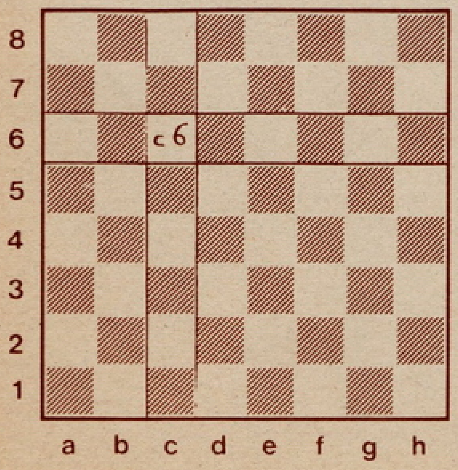
La scacchiera

È una tavola quadrata divisa in 64 quadratini colorati alternativamente di chiaro e di scuro. I quadratini vengono chiamati convenzionalmente "case".



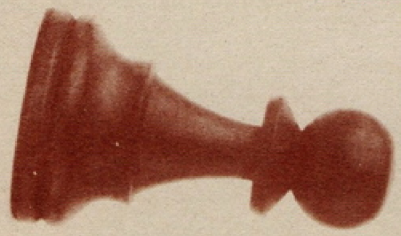
Ogni casa si trova all'incrocio di una linea verticale, contrassegnata con una lettera e di una linea orizzontale, contrassegnata con un numero. Le otto linee verticali si chiamano "colonne", mentre le otto linee orizzontali si chiamavano "traverse". Ciascuna casa della scacchiera viene indicata con la lettera della colonna ed il numero della traversa a cui appartiene.

Esempio: la casa c6



I pezzi ed i pedoni

	= Re	= R
	= Donna	= D
	= Torre	= T
	= Alfiere	= A
	= Cavallo	= C
	= Pedone	= non viene indicata l'iniziale



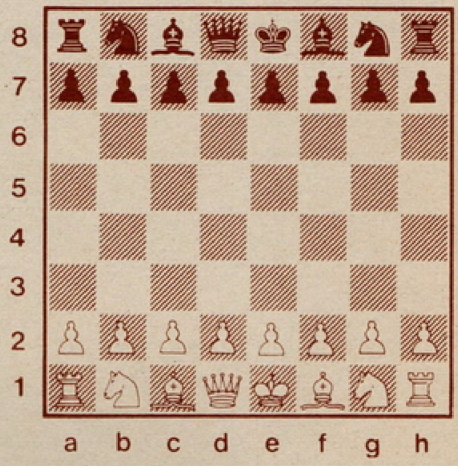


I segni convenzionali

: (oppure "x")	indica la cattura di un pezzo o di un pedone
e.p.	indica la presa "al varco" o "en passant"
+	indica lo scacco al Re
++	indica lo scacco doppio al Re
0-0	indica l'arrocco corto, cioè l'arrocco con la Torre in hl (o h8)
0-0-0	indica l'arrocco lungo, cioè l'arrocco con la Torre in al (o a8)
!	indica una mossa buona
!!	indica una mossa ottima
?	indica una mossa debole
??	indica un grave errore
?!	indica una mossa dubbia
!?	indica una mossa degna di considerazione

La disposizione iniziale dei pezzi

Nei diagrammi il Bianco è sempre in basso ed il Nero in alto.



COSE DA CAVALLI

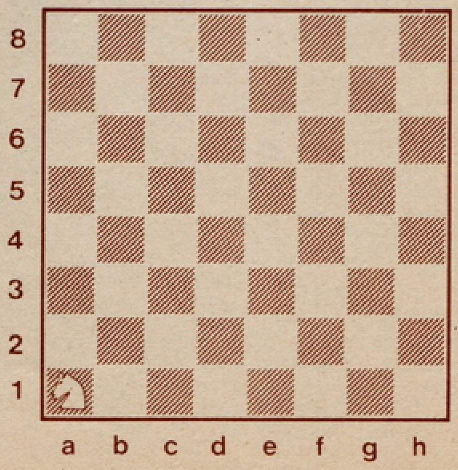
Una serie di quattro problemi-rompicapo basati sul movimento del cavallo

1

Come è noto, la mossa del Cavallo si compone di due passi diversi: si sposta di una casa sulla colonna o sulla traversa e poi, allontanandosi dalla casa di partenza, si sposta di una casa sulla diagonale. Il movimento insolito rende difficile la visualizzazione di una sequenza di mosse prima che queste vengano eseguite e, quindi, la soluzione del nostro rompicapo. Sapreste muovere il Cavallo toccando una ed una sola volta tutte le case della scacchiera?

2

Partendo da "a1", il Cavallo va mosso toccando sempre case diverse. Quante mosse si possono fare?



La notazione della mossa

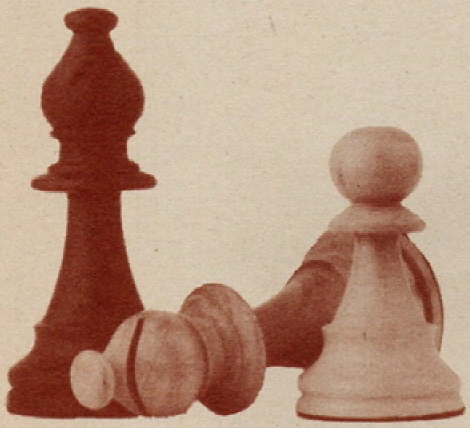
Esempio: Numero della mossa
Iniziale del pezzo
Cattura
Casa d'arrivo
Scacco al Re

6. A:f7+ Re7
mossa del Bianco — mossa del Nero

Lo scaccomatto del Barbiere

1. e4	e5
2. Ac4	Cc6
3. Dh5	Cf6??
4. D:f7 matto	

N.B.: quando si muove un pedone, si indica solo la casa d'arrivo (ad esempio: 1. e4); nel caso che due pezzi dello stesso schieramento e con la stessa iniziale possano muovere nella stessa casa, si deve indicare anche la casa di partenza del pezzo che muove effettivamente in quella casa per non generare confusione.

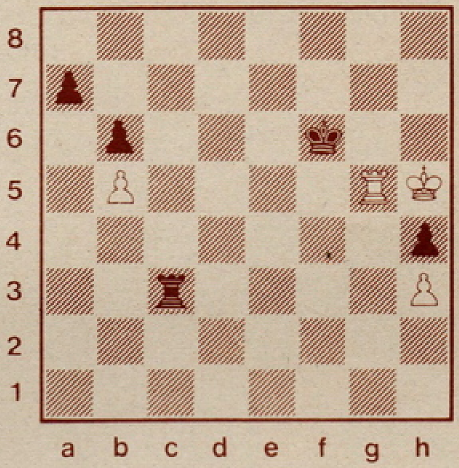


UN COLPO DI FORTUNA

Prima di eliminare l'ungherese Lajos Portisch nella seconda semifinale dei matches dei candidati al titolo di sfidante del campione del mondo (Abano Terme, agosto 1980; risultato finale: Hübner-Portisch, $6\frac{1}{2}$ a $4\frac{1}{2}$), il papirologo tedesco occidentale Robert Hübner ha superato l'ostacolo dei quarti di finale, ossia l'incontro con l'altro candidato magiaro Andras Adorjan, grazie alla sua buona stella.

Il match dei quarti di finale di Bad Lauterberg (RFT, marzo-aprile 1980) tra Hübner e Adorjan era previsto su dieci partite più uno spareggio di quattro partite in caso di parità e superamento del turno da parte del giocatore col maggior numero di vittorie col Nero in caso di ulteriore parità.

Nella nona partita, con Hübner in vantaggio per due vittorie (col Bianco) contro una vittoria di Adorjan (sempre col Bianco), i due giocatori sono giunti alla posizione illustrata dal diagramma con la mossa al Nero (Adorjan):

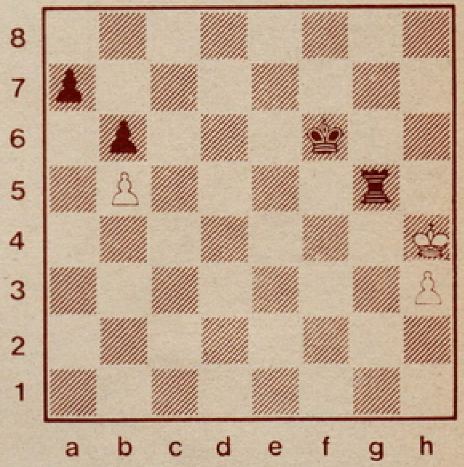


A questo punto, Adorjan aveva l'evidente (almeno agli occhi del giocatore esperto) possibilità di acquisire un vantaggio decisivo, pareggiando il numero delle vittorie e portandosi in vantaggio grazie al successo col Nero. Invece, ha commesso un grave errore giocando 65...Tc5??

Perchè la mossa 65...Tc5?? è un grave errore e come avrebbe potuto vincere il Nero?

Soluzione

A prima vista, la mossa 65...Tc5 pare costringere il Bianco allo scambio delle Torri, con l'inevitabile promozione di un pedone nero. Un'occhiata più attenta, però, rivela un'imprevista (almeno da Adorjan) risorsa del Bianco, e cioè 66. R:h4!. Il Nero non può, infatti, giocare 66...T:g5 per via dello stallo.



La mossa che avrebbe portato alla vittoria è 65...T:h3.

La decima partita del match si è conclusa con un'altra patta che ha dato a Hübner la vittoria per $5\frac{1}{2}$ a $4\frac{1}{2}$.

3

J. Peacock era un tipo originale che quarant'anni fa circa ha escogitato due curiosi rompicapi scacchistici:

1)

1. e4	?
2. ?	?
3. ?	?
4. ?	?
5. ?	il Cavallo cattura una Torre dando scaccomatto

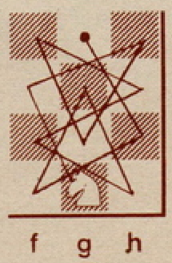
2)

1. e4	?
2. ?	?
3. ?	?
4. ?	?
5.	Il Cavallo cattura l'Alfiere camposcuro dando scaccomatto

Sapreste ricostruire le partite?

4

Il Cavallo in g1 avrebbe dovuto toccare una sola volta ciascuna delle dodici case della scacchiera finendo in h1 e non in g4. Che percorso avrebbe dovuto seguire?

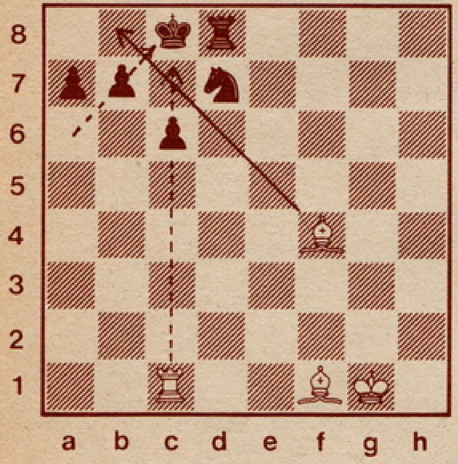


Le soluzioni sono pubblicate a pagina 64



IL MATTO DI BODEN

Samuel Standige Boden non è un carneade, anche se va ammesso che l'essere vissuto in Inghilterra il secolo scorso lavorando come impiegato delle ferrovie e giocando decorosamente a scacchi non gli ha fatto guadagnare una fama imperitura. Il grosso merito di Boden (direi l'unico motivo per cui è tuttora noto agli addetti ai lavori nell'ambito scacchistico) è di aver legato il proprio nome ad uno scaccomatto particolarmente brillante.
Nella posizione del diagramma:



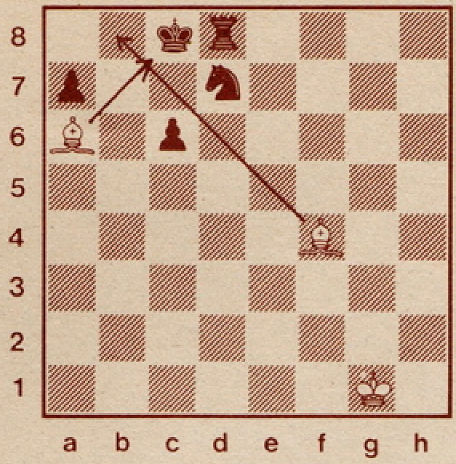
l'Alfiere camposcuro del Bianco controlla la diagonale h2-b8, immobilizzando il Re nero.
Le altre linee dirette verso il Re (la colonna "c" e la diagonale a6-c8) sono attualmente ostruite dai pedoni in c6 e in b7.
Come fa il Bianco a dare lo scaccomatto? Semplicissimo ... fa sparire uno dei due pedoni neri!

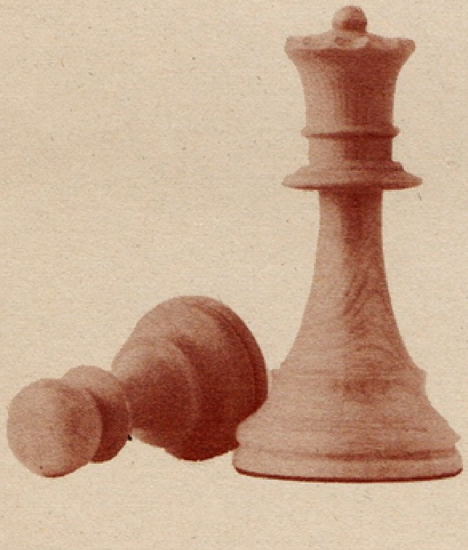
1. T:c6+!

Il Nero è costretto a catturare la Torre liberando la diagonale a6-c8.

1. ...	b:c6
2. Aa6 matto	







A completare la commemorazione di Boden riporto di seguito una partita "romantica" giocata contro il reverendo George Alcock Mac Donnel (che viene ricordato come uno dei giocatori più lenti mai esistiti) a Londra nel 1869. La strategia approssimativa dell'apertura farà forse arricciare il naso agli scacchisti smaliziati, ma la conclusione è divertente.

Bianco	Nero
Mac Donnel	Boden
1. e4	e5
2. Ac4	Ac5
3. b4	

Il "gambetto" di Mac Donnel, ossia il sacrificio del pedone al fine di accelerare lo sviluppo, ha avuto una giustificata impopolarità.

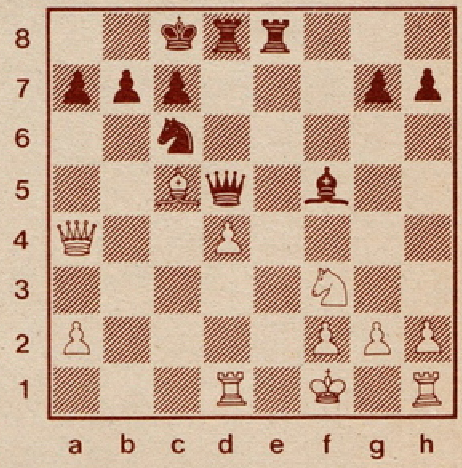
3. ...	A:b4
4. c3	Ac5
5. d4	e:d4
6. c:d4	Ab4+
7. Rf1	Aa5?!

Una mossa a dir poco discutibile. Ma il Bianco non gioca il seguito più efficace e cioè 8. A:f7+, R:f7; 9. Dh5+ e 10. D:a5

8. Dh5	d5!
9. A:d5	De7
10. Aa3	Cf6
11. A:f7+	D:f7
12. D:a5	Cc6
13. Da4	C:e4

Dopo tanto rumore, il Nero è riuscito a pareggiare il materiale, minacciando addirittura 14: D:f2 matto.

14. Cf3	Ad7
15. Cb1d2	C:d2
16. C:d2	0-0-0
17. Tb1	Dd5
18. Cf3	Af5
19. Td1	Th8e8
20. Ac5	



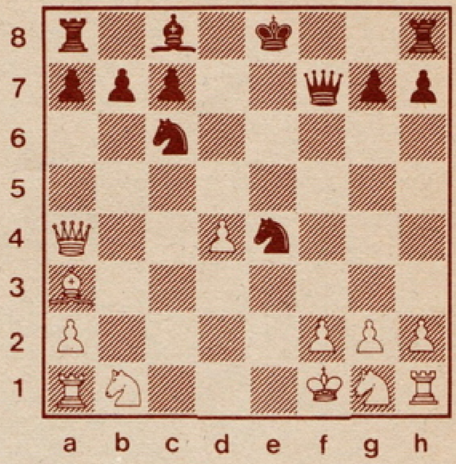
...e il nero vince. Come?

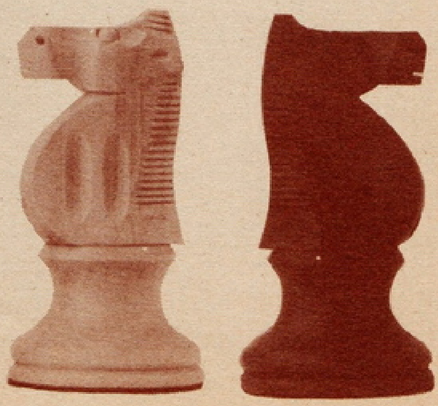
20. ...	D:f3!!
21. g:f3	Ah3+
22. Rg1	Te6

Minaccia 23...Tg6 matto.

23. Dc2	T:d4
24. A:d4	C:d4

...e il Bianco chiude la tragedia uscendo di scena. Lo scaccomatto è inevitabile comunque si giochi. Per esempio, 25. T:d4, Te1 matto oppure 25. Dd3, Ce2+; 26. D:e2, Tg6 matto oppure 25. De4, Tg6+; 26. D:g6, Cf3 matto ecc...



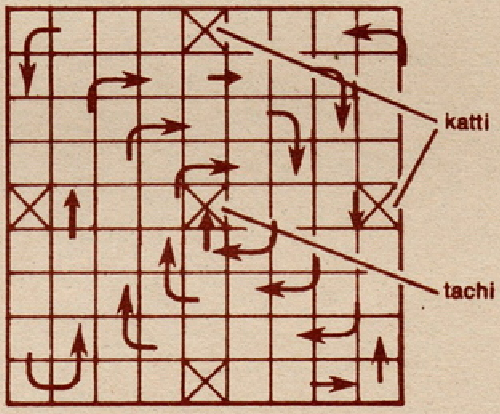


Un antenato asiatico degli scacchi

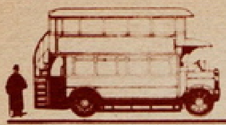
Il famoso gioco, introdotto in Europa dagli arabi, inizia in India con il "Chaturanga"

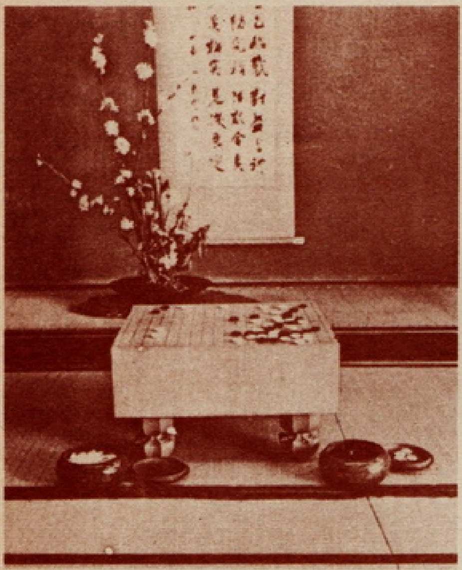
Il gioco di scacchiera di questo mese è dedicato a uno dei più remoti antenati degli scacchi, il gioco indiano del "Chaturanga". "Caturanga".
Come molti giochi, anche gli scacchi vengono dall'Asia, e hanno raggiunto l'Europa attraverso complicate migrazioni. Agli inizi (nel VI secolo dopo Cristo, circa) esisteva dunque, in India, il "Chaturanga". Il nome del gioco veniva dal sanscrito, dove designava i quattro componenti dell'esercito indiano: gli elefanti, i cavalli, i carri e i fanti.
Dall'India, il gioco passò in Persia, recato in dono a quanto dice la leggenda al re Khosrau I Anushirvan, e venne ribattezzato "Chatranga".
La Persia, in seguito, fu invasa dagli arabi, che vennero a contatto con il gioco, lo modificarono dandogli una base scientifica (la prima pietra alla monumentale lettura scacchistica era stata così posta) e, naturalmente, lo ribattezzarono a loro volta, chiamandolo "Shantanj".
Attraverso la Spagna, il gioco raggiunse poi l'Europa, e qui comincia la storia (quella degli scacchi) che si prolunga tuttora.
Torniamo al progenitore, il "Chaturanga", di cui offriamo qui le regole, in modo che anche voi possiate giocarlo.
a. La scacchiera è formata da 81 (9×9) case, tutte dello stesso colore.
b. Cinque delle 81 case sono però contrassegnate da una croce: sono i 4 *katti*, posti al centro dei quattro bordi laterali, e il *tâchi*, al centro della scacchiera. Il *tâchi* è il punto d'arrivo comune a tutte le pedine.
c. Per giocare al "Chaturanga" occorrono, oltre alla scacchiera che abbiamo descritto, due pedine per ciascun giocatore. Le pedine partiranno dalle caselle dette *katti*.
d. Occorrono, per finire, due dadi speciali, a quattro facce. Se non riuscite a trovarli, utilizzate pure i dadi normali, ma servendovi solo delle quattro facce che recano i numeri 1, 6, 4 e 3.
e. Le pedine muovono nel modo illustrato dalla figura. Poichè partono dai *katti*, devono raggiungere il centro muovendosi lungo i quattro cerchi concentrici che portano al *tâchi*.
f. Per fare avanzare le pedine, si procede al getto dei dadi. Per ogni giocatore può avanzare una sola pedina, sommando il totale dei due dadi, oppure due pedine, ciascuna per il totale di ogni dado.
g. Se viene un numero doppio, si è costretti a ripetere il colpo.
h. Si è sempre obbligati a fare avanzare le proprie pedine.
i. Una pedina, quando non si trova in uno dei *katti*, è sempre vulnerabile. È eliminata dal gioco quando una pedina avversaria attraversa la casella in cui si trova, oppure vi si ferma. In questo caso, dovrà essere tolta dalla scacchiera, e potrà riprendere il gioco, ripartendo dal priprio *katti*, solo quando il giocatore avrà realizzato un doppio 1 con il getto dei dadi. La regola ricorda, alla lontana, quella analoga del backgammon.
j. Tutte le pedine si devono arrestare a 4 caselle di distanza dal traguardo e, per poter raggiungere il *tâchi*, devono ottenere con il getto dei dadi un doppio 4.
k. Se le due pedine di un giocatore si trovano, insieme, nella quartultima casella, possono entrare insieme nel *tâchi* con un solo doppio 4.
l. Chi per primo avrà portato le sue due pedine nella casella centrale detta *tâchi* avrà, naturalmente, vinto.
Come si vede, questo remoto progenitore ha pochi punti di contatto con gli scacchi. È, più che un gioco di scacchiera, un gioco di percorso.

Di queste particolarità abbiamo accennato, per l'appunto, nell'articolo sul gioco tibetano di "Rinascita".
Sorprendenti sono, invece, le analogie con un altro gioco indiano di cui vi parleremo in uno dei prossimi numeri: il pachisi, antenato dell'inglese "ludo", un gioco conosciuto anche in Italia sotto il nome di "Non t'arrabbiare".
Tornando al "Chaturanga", ne esiste anche una versione chiamata "Ashtakashte", tuttora praticata, a quanto sembra, nel Bengala. Anche di questa variante forniamo le regole.
a. La scacchiera è di 49 (7×7) caselle, e le pedine per ciascun giocatore sono 4 invece che 2.
b. I dadi sono, in questo caso, quattro conchiglie cipridi, oppure quattro dadi a due facce, oppure ancora quattro monete.
c. Si avanza secondo questo punteggio: una fessura di conchiglia (o un lato del dado, o il "testa" della moneta) vale un punto, due fessure due punti, eccetera. Se nessuna fessura (nessun "testa") è visibile al lancio delle quattro conchiglie o delle quattro monete, il tiro vale 8 punti.
d. Chi realizza 4 oppure 8 punti ha diritto a un lancio supplementare
e. Il movimento delle pedine è, a differenza del "Chaturanga", facoltativo. Se il risultato è sfavorevole, si può rinunciare a muovere.
f. Se una pedina arriva in una casa occupata da una pedina avversaria, la rimanda al *katti* di partenza, a meno che la casella non sia segnata. In questo caso, la pedina può oltrepassare la casella se il punteggio dei dadi glielo consente, altrimenti si fermerà nella casella in cui era prima del lancio dei dadi.
g. Se una pedina, però, si trova nel *katti* di un avversario, viene fatta retrocedere sino alla partenza da una pedina che entri in gioco proprio in quel momento.
h. Se due pedine dello stesso giocatore sono nella stessa casella, possono esserne allontanate solo da due pedine nemiche che marcino unite.
i. Per il resto, si applicano le regole del "Chaturanga".



Il tavoliere per il gioco del "Chaturanga". In questo progenitore degli scacchi, un pò gioco di percorso e un pò gioco di cattura, le pedine percorrono i cerchi concentrici della scacchiera fino alla casella centrale detta tâchi.



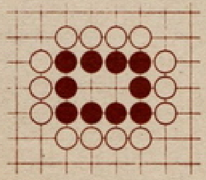


Vita e Morte sul Go-ban

Nella seconda puntata delle regole dedicate al Go affrontiamo la questione del "territorio". Presentiamo inoltre i primi due problemi per cimentarsi con il gioco giapponese.

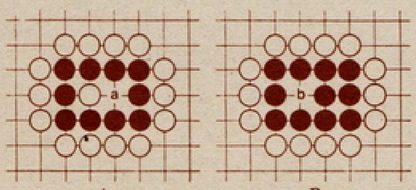
a cura di Marvin Allen Wolfthal

8) Vita e morte. Gli occhi e il territorio. Avevamo affermato all'inizio che nel Go lo scopo principale del gioco è la formazione di territorio e non tanto la cattura di pietre avversarie. Dovrebbe ormai essere chiaro, però, che le pietre che definiscono un territorio devono essere difese contro la cattura, pena la perdita del territorio stesso. Ci si chiede, allora, come creare gruppi di pietre non-catturabili: "viventi".
Per rispondere cominciamo col riprendere brevemente in esame il gruppo nero che avevamo già studiato alla fine della puntata precedente.
Questo gruppo (ved. dia. 8) formava un piccolo spazio interamente circondato che chiameremo un "occhio". Un occhio può contenere una, due o più libertà interne ("punti") e nel caso in questione, quindi, si trattava di un occhio con un solo punto. Abbiamo visto nel dia. 8B che un gruppo così fatto è catturabile.
Generalizzando, è evidente che *qualsiasi* gruppo che non riesce ad assicurarsi più di una sola libertà è destinato ad essere prima o poi catturato (si dice che è *morto*). Il gruppo nero nel dia. 9 costituisce anch'esso un occhio ma questa volta con *due* punti. È catturabile?



Dia. 9

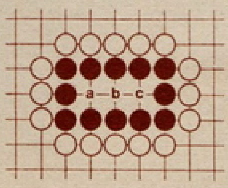
Il bianco deve cominciare, ovviamente, con l'occupare uno dei punti interni (dia. 10A). Così il gruppo è già in atari e l'unica speranza per il nero sembra catturare la pietra bianca con una mossa in 'a'. Questo dà il risultato nel dia 10B:



A *B*

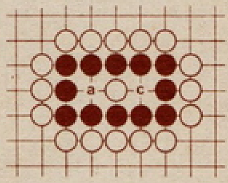
Dia. 10

Come si può facilmente vedere, il gruppo nero rimane sempre in atari anche dopo la cattura della pietra nemica. Si ritorna in effetti alla situazione già vista nel dia. 8B (occhio con un punto): il bianco può catturare in 'b' quando vuole. La manovra del nero è stata inutile; infatti, il gruppo era *morto* già nel dia. 9.
Sembra dunque che non basti avere un occhio nè di uno nè di due punti. Proviamo allora con tre:



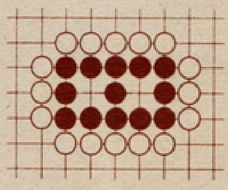
Dia. 11

Il gruppo nero nel dia. 11 è un occhio con tre punti. È catturabile?
A molti lettori verrebbe spontaneo giocare al centro perchè punto di simmetria interna. Anche se il motivo è sbagliato, la mossa è giusta; infatti, se tocca al bianco egli può "uccidere" il gruppo giocando in 'b' (dia. 12).



Dia. 12

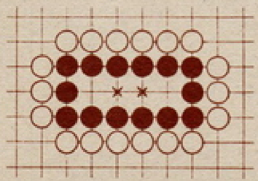
Fatto questo, il bianco può anche lasciar catturare in seguito la sua pietra dal nero, il quale non farebbe altro che sprecare due mosse ('a' e 'c') se prendesse la bianca; questa cattura è inutile perchè come nel dia. 10B il gruppo finisce in atari. Tornando al dia. 11, che cosa succede se il bianco comincia il suo attacco in 'a' oppure 'c'? Sarebbe un errore: il nero catturerebbe subito in 'b' creando questa volta la forma seguente (dia. 13):



Dia. 13

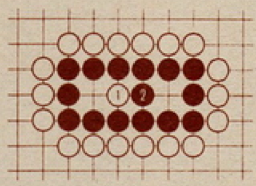
Cosa può fare ora il bianco per continuare l'attacco? Il gruppo nero ha *due* occhi e il bianco non può occupare nè l'uno nè l'altro — sarebbe suicidio. Se potesse giocare due pietre simultaneamente, il

bianco allora prenderebbe tutto il gruppo, ma ciò è evidentemente illegale. *Quindi le nere sono inattaccabili; "vivono", anche se accerchiate all'esterno dal bianco.*
Siamo finalmente arrivati così ad un "recinto" di pietre non catturabili (un *territorio*), e ripetiamo che la sua caratteristica fondamentale è quella di avere, sì, almeno due libertà, ma nella forma di *due occhi separati*. Nel caso appena visto i due occhi contengono un totale di due punti e questo sarà il valore *territoriale* del gruppo alla fine della partita.
È essenziale capire che nel dia. 11, se tocca al nero, egli deve giocare immediatamente al *punto vitale* 'b' per dare vita, appunto, al gruppo. Se manca di farlo, la mossa bianca allo stesso punto 'b' gli toglie ogni possibilità di fare in seguito due occhi. Quindi si tratta di un gruppo che vive o muore secondo quale dei due giocatori abbia l'iniziativa (in giapponese *sentè*).
Esaminiamo adesso un occhio con quattro punti (dia. 14).



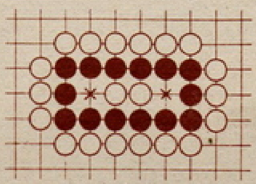
Dia. 14

Mentre il gruppo precedente viveva o moriva "secondo *sentè*", questo gruppo vive, si dice, "incondizionatamente". Cioè, il nero ha a disposizione *due* punti ('x') in cui fare due occhi e non ha quindi l'urgenza di farlo subito. Però se il bianco lo attacca in uno dei due punti vitali, allora il nero deve correre immediatamente ai ripari, occupandone subito l'altro (dia. 15).



Dia. 15

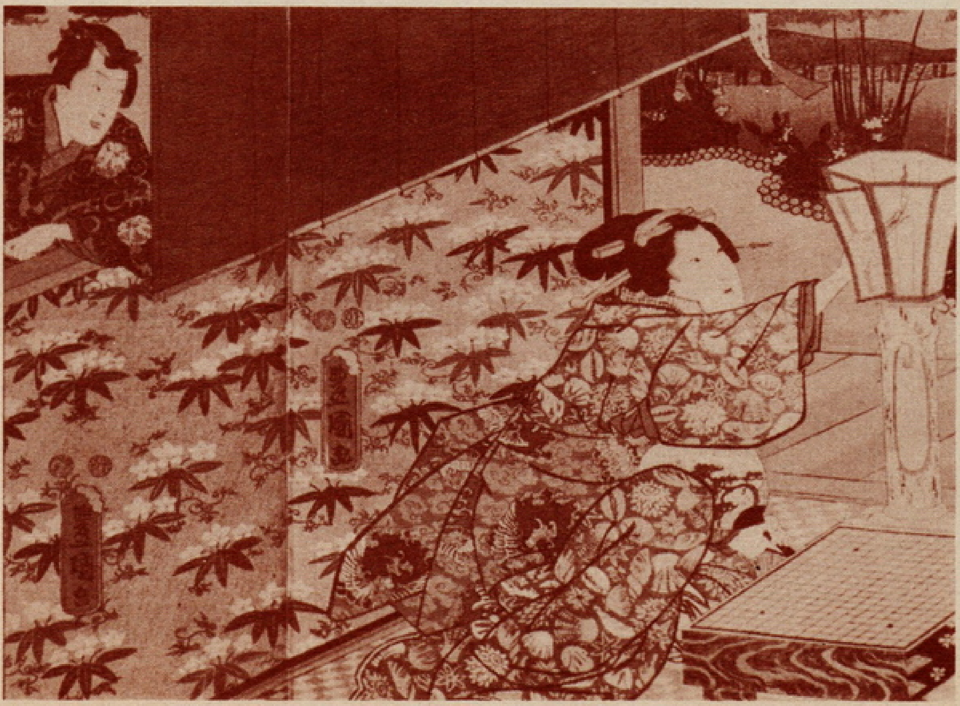
In questo diagramma il nero ha assicurato la vita del suo gruppo. La sua mossa crea due occhi e cattura la pietra bianca, che verrà tolta alla fine della partita e contata come prigioniera. Il gruppo nero stesso comprenderà poi tre punti di territorio. Ma che cosa succederebbe se il nero trascurasse di rispondere all'attacco del bianco?
Si avrebbe il risultato seguente (dia. 16):



Dia. 16

Il bianco ha occupato tutti e due i punti vitali uccidendo così il nero, che non può più fare due occhi. Il lettore potrà verificare con facilità che anche catturando le due pietre bianche (giocando nei punti 'x') il nero finisce con un occhio solo: troppo poco per "vivere". Quando parleremo del conteggio della partita si vedrà che il guadagno del bianco in questo caso ammonta ad una trentina di punti. Speriamo che il nero abbia avuto un buon motivo per non rispondere come avrebbe dovuto (ved. dia. 15) all'attacco del bianco!

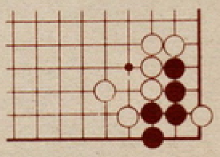
Nel prossimo numero: Ko - la battaglia eterna



PROBLEMI

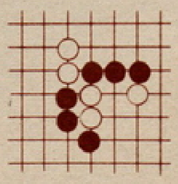
Ecco due problemi per i giocatori un poco esperti e i principianti intraprendenti.
In tutti e due la mossa è al nero.

Problema 1



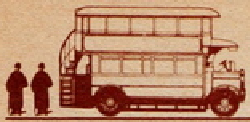
Il nero può vivere nell'angolo.

Problema 2



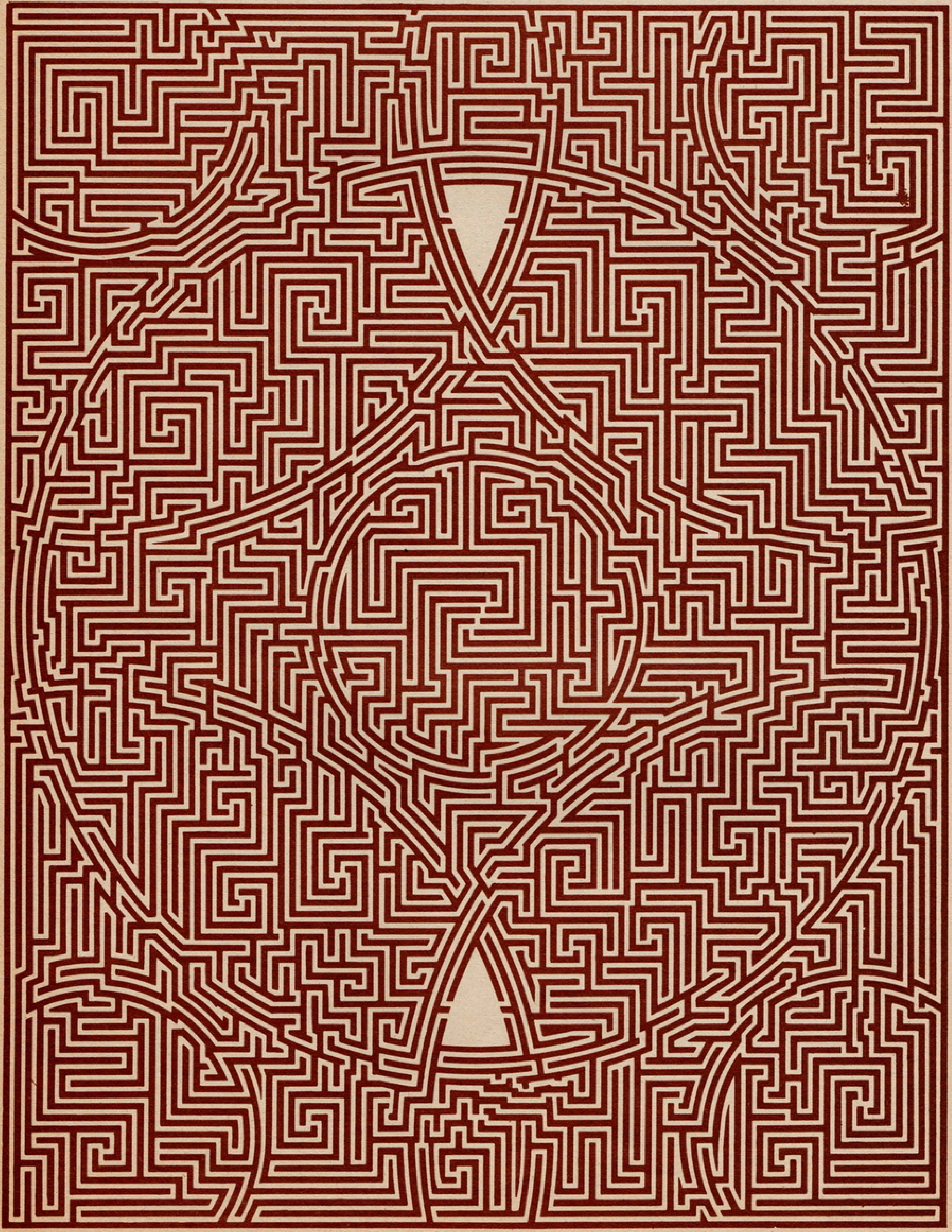
Il nero può catturare due pietre bianche.

Le soluzioni al prossimo numero.

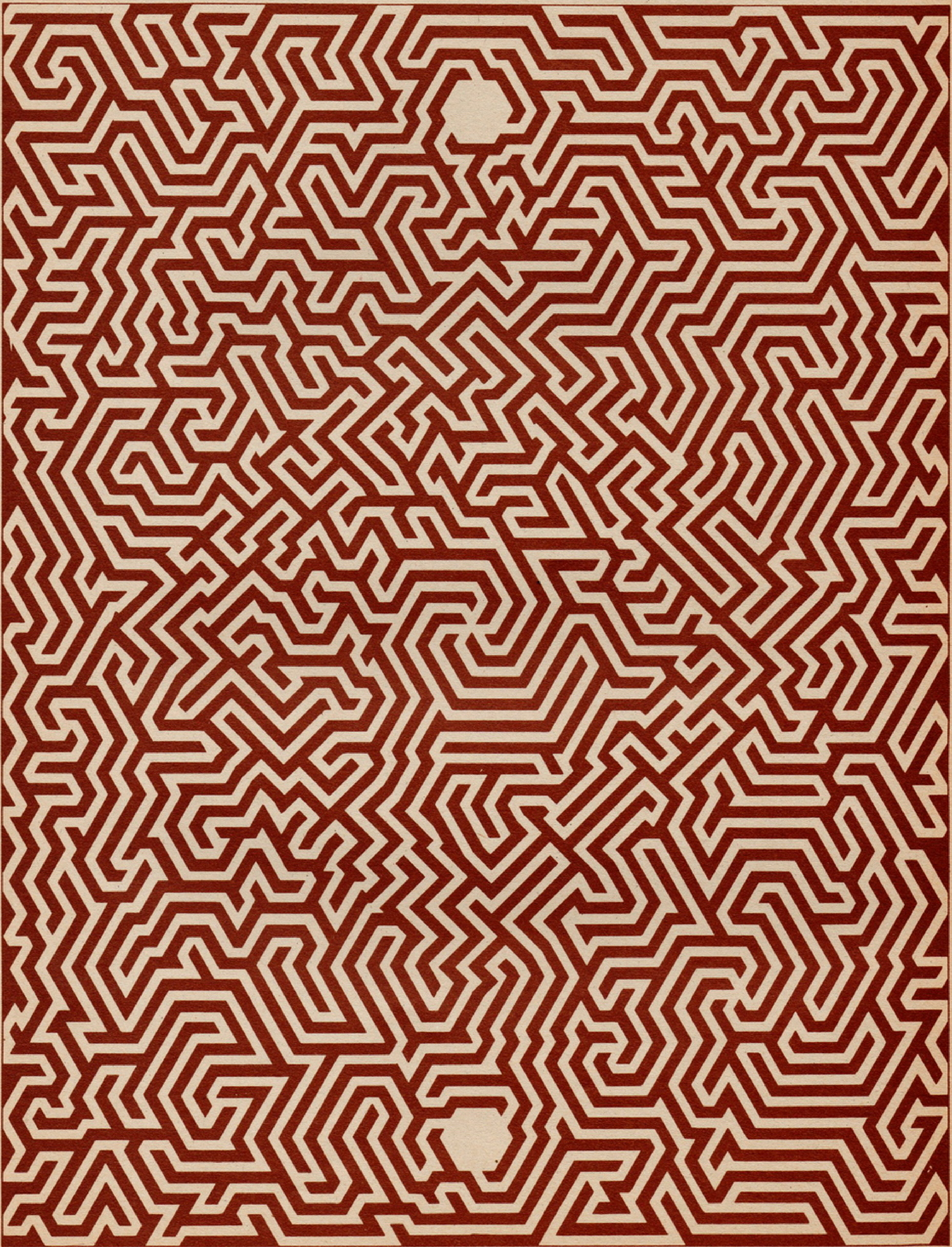


LABIRINTI

In questo primo labirinto, della durata di circa dieci minuti, si parte dal triangolo in alto. Nella pagina accanto, vi presentiamo invece un labirinto più semplice (cinque minuti circa per risolverlo). Anche in questo caso si parte dall'esagono superiore.



I labirinti presentati sono tratti da: Dave Phillips-Mind-boggling mazes-Dover.

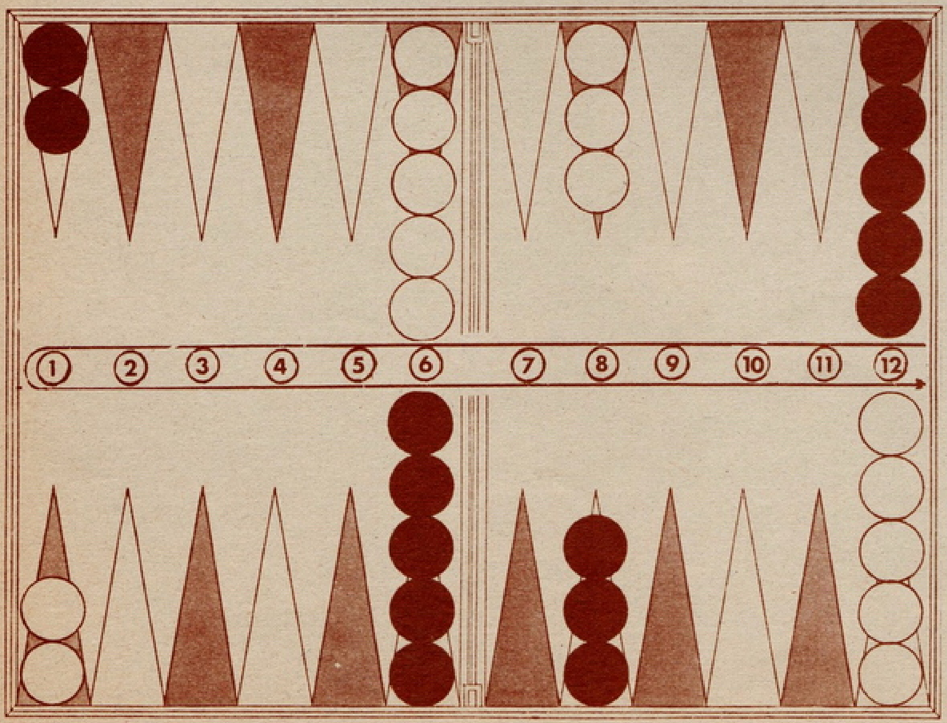


Le regole-base del Backgammon

Nello scorso numero, abbiamo tracciato un sommario profilo del backgammon, gioco antichissimo, obliato da decenni e da alcuni anni nuovamente, seppure in maniera cauta e defilata, praticato. Passiamo ora alle regole.
Poichè dal prossimo numero inizieremo a proporre problemi di gioco, sarà bene che esse siano esposte chiaramente, in modo da non lasciare adito a dubbi.
Chi vuole approfondire la teoria del gioco, può dare un'occhiata (o studiare attentamente, dipende dalla predisposizione e dalle esigenze) alcuni buoni manuali. Consigliamo in particolare quello di Charles H. Goren, edito da Mursia tre anni or sono.

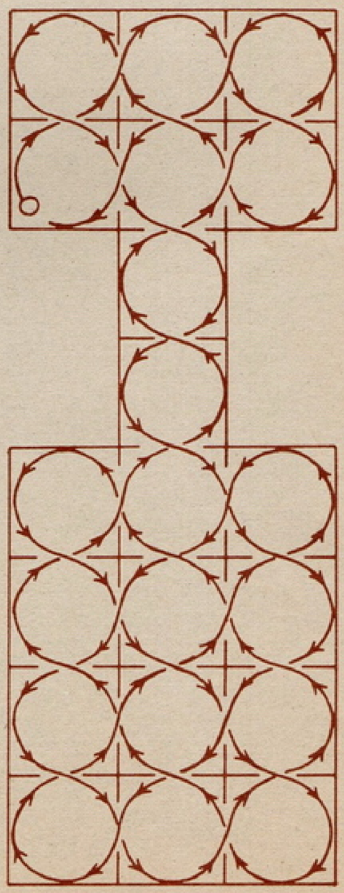
Regole generali. Il gioco consiste nel fare avanzare le proprie pedine (nel senso indicato dalla freccia per il nero e nel senso inverso per il bianco, come da figura 1) in funzione dei dadi tirati, lungo le frecce.
Ciò continuerà fino a che non si saranno portate tutte le proprie pedine nelle case interne (frecce dall'1 al 6 in basso per il nero e dall'1 al 6 per il bianco).
Da quel momento in poi si potranno fare uscire, una dopo l'altra, le proprie pedine dal tavoliere, ma ciò sempre in funzione dei dadi che si gettano.
Scopo del gioco è di fare uscire per prime tutte le proprie pedine dal tavoliere.

Regole particolari.
a. Un lancio doppio va sempre ripetuto (vale a dire: in caso di doppio 4 si totalizzerà 4+4+4+4).
b. Se una freccia è vuota o occupata da più d'una delle proprie pedine, è sempre possibile piazzarne altre.
c. Se una freccia è occupata da una sola pedina avversaria, è possibile entrarvi, eliminandola e facendola ripartire dal "bar", (vale a dire dalla sbarra che separa le due metà del tavoliere).
d. Se una freccia è occupata da due o più pedine avversarie, non ci si può fermare, ma è sempre possibile transitare. È ovvio che, più sono le frecce occupate, più sarà difficile passare.
e. Il risultato dei due dadi può essere utilizzato separatamente, muovendo due pedine, o sommandolo e muovendo così una pedina sola (Esempio: se due dadi danno come risultati 5+3, si può decidere di muovere due pedine di 5 e 3, di 6 e 2, di 7 e 1, di 4 e 4, e così via, oppure di muoverne una sola di 8).
La strategia del backgammon può dunque essere così riassunta: fare avanzare le proprie pedine il più rapidamente possibile, sforzandosi contemporaneamente di bloccare l'avanzata delle pedine avversarie.
Per chi volesse giocare "a soldi", cosa per cui tra l'altro è molto famoso il backgammon, esiste la possibilità del raddoppio. Ciò si verifica quando un giocatore, ritenendo di avere buone possibilità di vincere, lo richiede, con due possibili conseguenze:
a. l'avversario rifiuta, e allora perde la partita e la posta;
b. l'avversario accetta, continuando a giocare con la posta raddoppiata, con il diritto a sua volta di chiedere il raddoppio in una successiva fase di gioco a lui eventualmente più favorevole.
Queste, nell'essenziale, sono le regole del backgammon. A partire dal prossimo numero esamineremo una serie di problemi.



In *Ur dei Caldei* (Torino, 1958) e in altri volumi, sir Leonard Woolley — l'archeologo inglese che il 1922 e il 1934 riportò alla luce le tombe reali di Ur — riferisce che, tra gli altri reperti, vi è anche un servizio da gioco composto di tavola o scacchiera, di pezzi e di dadi. Si tratta della tavola da gioco più antica che si conosca, visto che risale al terzo millennio a.C. La scacchiera e i pezzi (due serie di colore diverso di sette gettoni sulle cui facce appare un 5 contrassegnato come sulle facce dei dadi) erano riccamente decorati, incrostati di conchiglie e lapislazzuli; i dadi avevano forma di tetraedro.
Più recentemente l'archeologo Sabatino Moscati, in un articolo intitolato *La scacchiera dell'homo ludens* ("L'Espresso", n. 19, 14 maggio 1978), riferiva di un analogo ritrovamento fatto da una spedizione archeologica italiana a Shahr-i Sokhta, nel deserto iraniano. Il reperto, ritrovato in una tomba di un giovane gentiluomo, è una tavoletta lignea esattamente uguale a quella di Ur. Essa è però più tarda (risale alla seconda metà del terzo millennio a.C.) e a differenza della precedente non reca nè ornamenti nè intarsi: è una scacchiera di legno grezzo sulla quale è inciso un serpente che intreccia tutte le sue spire in modo da occupare con regolarità tutte le caselle della scacchiera e in modo che nella casella in cui si trova la testa, si trovi anche la coda. Lo schema seguente permette di seguire il percorso tenendo conto che, negli incroci, si ha sempre una alternanza di sottopasso e sovrappasso:

fig. I



Introduzione ai quadrati magici

Dalle tombe di Ur alle tavolette di Shahr-i Sokhta, ai quadrati magici: una stupefacente storia di cinquemila anni attraverso i numeri e le loro combinazioni

di Raffaele Rinaldi

fig. 4

226	178	130	→ 534
178	178	178	→ 534
130	178	226	→ 534
↓ 534	↓ 534	↓ 534	

Il passo successivo di questa storia, di per sé già abbastanza affascinante, lo dobbiamo a Livia Giacardi e Silvia Clara Roero, due studiose di storia della matematica, che in un'appendice a un loro volume (*La matematica delle civiltà antiche*, Torino 1979) espongono una serie di sorprendenti risultati ottenuti analizzando la nuova tavoletta scoperta. Esse hanno proceduto sostituendo al serpente la serie dei numeri naturali secondo questo procedimento: a partire dalla testa hanno collocato l'1 nel primo angolo di casella incontrato, il 2 nel secondo, il 3 nel terzo e così via fino all'80 (figura 2). Ogni casella viene così a contenere quattro numeri: sommandoli si ottiene un solo numero per ogni casella. A questo punto se si sommano per riga i valori contenuti nelle caselle il risultato è certo notevole (figura 3); se poi però si considera la parte inferiore della scacchiera e se ne trascura la seconda riga, il risultato comincia a diventare eccitante (figura 4) perchè definisce un *quadrato quasi magico* in cui, cioè, è costante la somma che si ottiene per ogni riga e per ogni colonna. Scegliendo poi altre caselle di partenza per l'assegnazione dei numeri, o adottando metodi diversi di assegnazione, si ottengono (come mostrano le Autrici del testo) comunque sempre risultati estremamente significativi tra i quali — da segnalare — il seguente (partenza dalla casella centrale della riga inferiore della scacchiera):
che rende semimagica l'intera scacchiera nel senso che è costante la somma ottenuta per ogni riga.
Il rapporto tra mistica e magìa da un lato, e numeri naturali dall'altro, è una costante che si ritrova generalmente in ogni luogo e in ogni tempo perchè coincide con l'idea che la conoscenza dei mutui rapporti intercorrenti tra i numeri corrisponde alla conoscenza della "vera" struttura e del significato del mondo. È un'idea che partendo, come si è visto, dal terzo millennio — e forse anche da prima — si snoda lungo tutto il corso storico (Pitagora, i costruttori di cattedrali, gli umanisti, le società segrete, Robert Fludd, ecc.) definendo il *corpus hermeticum* del sapere.
Ma torniamo a noi. Se la figura 4 rappresenta un *quadrato quasi magico* o *semimagico* — direte — vuol dire che esistono *quadrati magici*. Infatti. In un quadrato magico, la costanza della somma, oltre ad apparire su ogni riga e

fig. 2

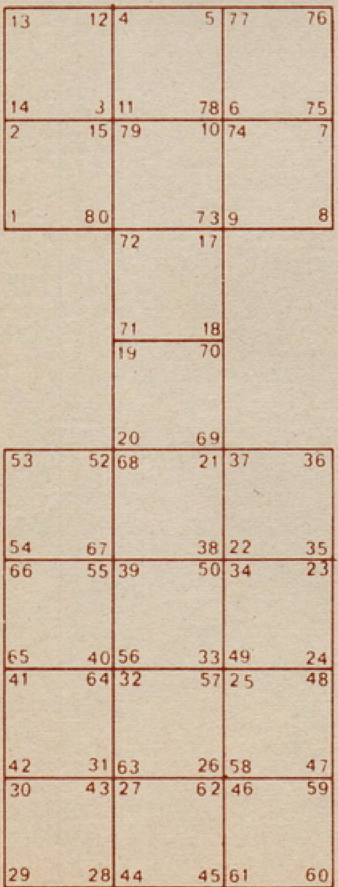


fig. 3

42	98	234	→ 374
93	178	98	→ 374
	178		
	178		
226	178	130	→ 534
226	178	130	→ 534
178	178	178	→ 534
130	178	226	→ 534

fig. 5

190	166	142	→ 498
166	166	166	→ 498
	166		
	166		
54	166	278	→ 498
134	166	198	→ 498
246	166	86	→ 498
278	86	54	→ 498

fig. 6

4	9	2
3	5	7
8	1	6

fig. 7

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

fig. 8

	18	25	2	9	11
17	24	1	8	15	17
23	5	7	14	16	23
4	6	13	20	22	4
10	12	19	21	3	10
11	18	25	2	9	

su ogni colonna, deve apparire anche lungo le due diagonali maggiori. Afferma la leggenda che il primo quadrato magico sia stato scorto da un imperatore cinese (verso il 2000 a.C.) sul dorso di una tartaruga vista in sogno. Tradotto in cifre arabe, il *lo-shu* (nome cinese del quadrato magico) è il seguente: (fig. 6)

in cui la costante magica, cioè la somma che si ottiene da ogni riga, da ogni colonna e da ciascuna delle due diagonali principali, è 15. Si tratta di un quadrato che ha una lunga storia: usato in Cina come talismano o come amuleto con funzioni apotropaiche, in altre epoche esso assunse altri significati; per esempio nel Rinascimento i quadrati magici di ordine 4 erano posti sotto il segno di Giove e si riteneva che combattessero la melanconia, caratteristica dei nati sotto Saturno (artisti e intellettuali); tutto ciò, oltre a significati simbolici ancor più reconditi, appare nella *Melancholia* di Dürer in cui infatti — come contravveleno — compare nell'angolo superiore destro un quadrato magico di ordine quattro.

Le cose cominciano a spiegarsi un poco quando i matematici si occupano della questione. Un quadrato magico diviene allora qualcosa di più preciso: è un insieme di numeri interi consecutivi presi a partire da 1 e disposti in una griglia quadrata in modo che il totale di ogni riga, colonna e diagonale principale sia il medesimo. Di conseguenza vi saranno quadrati di diverso ordine a partire dal terzo (il quadrato di ordine uno è ovviamente banale, quello di ordine due non esiste). I problemi che sorgono a questo punto sono molti; per esempio, è possibile dedurre il valore della costante magica in funzione dell'ordine del quadrato? La risposta è sì. Se indichiamo con n l'ordine del quadrato magico, la costante magica è $n\,(n^2+1)/2$, e quindi sappiamo a priori che il quadrato del terzo ordine ha costante 15, quelli del quarto ordine hanno costante 34, quelli del quinto 65 e così via. L'altra domanda ovvia è questa: quanti quadrati magici vi sono per ogni ordine? E qui cominciano le difficoltà: se si escludono rotazioni e riflessioni che riportano il quadrato in sè, vi è un solo quadrato magico del terzo ordine, 880 del quarto ordine, mentre per il quinto ordine non se ne conosce il numero preciso: si sa solo che sono certamente più di 13 milioni.

Per costruire i quadrati magici vi sono metodi diversi. Per questa volta, per ragioni di spazio, ci occuperemo della costruzione di quadrati magici di ordine dispari seguendo il metodo classico (dato dal matematico francese de la Loubère) che permette di costruire quadrati di qualsiasi ordine di interi appartenenti a una qualsiasi progressione aritmetica. Si può stabilire infatti di voler costruire un quadrato a partire da un qualsiasi numero a, primo elemento di una progressione aritmetica di ragione k; in questo caso la costante magica vale

$$n\,\frac{2a + k\,(n^2-1)}{2}$$

che per $a = n = 1$ ci restituisce la formula già nota. La costruzione con il metodo di de la Loubère è semplice e si basa sulle proprietà di simmetria e di corrispondenza tra le case del quadrato. Tracciato il quadrato, lo si orla di un'ulteriore riga e colonna come mostra la figura 8.

Si inizia ponendo l'1 nella casella centrale della riga superiore e si procede collocando gli interi successivi ordinatamente in diagonale dal basso verso l'alto. Si hanno allora due possibili casi:

a) quando il numero esce dal quadrato e occupa una casa dell'orlo, lo si riporta nella casa del quadrato corrispondente alla riga o colonna opposta (per esempio il 2 o il 4 in figura 8);

b) se, procedendo in diagonale, si giunge a una casella già occupata, si riparte dalla casella sottostante l'ultimo numero scritto (per esempio come accade per il 6 o il 21).

Dato il metodo costruttivo, si può facilmente dimostrare che l'elemento che occupa la casa centrale è sempre il $(n^2+1)/2$ -esimo termine della successione, mentre l'n^2 — esimo termine (l'ultimo della progressione) occupa sempre la casella centrale dell'ultima riga.

Queste note hanno un semplice carattere introduttivo ai quadrati magici che presentano infatti moltre altre proprietà e particolarità sulle quali ritorneremo affrontando, oltre ai problemi costruttivi dei quadrati magici di ordine pari, quelli relativi ai quadrati doppiamente magici o bimagici, ai quadrati diabolici (nei quali elevando al quadrato ogni termine non si muta la magicità del quadrato) e da questi passando — perchè no — addirittura ai cubi magici: in questo modo aprendoci orizzonti vastissimi ed abissi senza fine.

Quello che però abbiamo finora detto sui quadrati magici di ordine dispari ci permette già di affrontare certi problemi: facili e non facili. Intanto viene subito in mente l'idea di esplorare la possibilità di costruire quadrati che siano magici rispetto alla moltiplicazione: sapreste costruire uno di questi quadrati riducendo il lavoro al minimo (diciamo di ordine tre?) Vi sono quadrati che sono doppiamente magici: ossia sono tali sia rispetto alla addizione che alla moltiplicazione: consiglio per ora di non dedicarsi a un'impresa del genere.

Un altro aspetto interessante riguarda la possibilità di costruire quadrati magici di soli numeri primi. In questo caso, se si considera l'intera successione dei primi (trascurando il 2 perchè distruggerebbe irrimediabilmente la parità) si è dimostrato che il più piccolo quadrato magico è di ordine 12. Se però non si considera tassativo l'ordine successivo, si possono costruire quadrati magici di numeri primi di ordine molto più basso. Potreste allora provare a costruire il quadrato magico di numeri primi di ordine tre con la più bassa costante magica.



Deduco, quindi Master Mind

a cura del Centro Italiano Master Mind

Tra sei colori possibili (azzurro = A; bianco = B; nero = N; verde = V; giallo = G; rosso = R) vengono indicate cinque sequenze di quattro colori ciascuna.
A lato sono indicati i colori presenti nella sequenza finale una in posizione errata (pallino bianco) e quelli in posizione corretta (pallino nero).
Sulla base di questi elementi occorre dedurre una sesta sequenza che ponga i colori del "codice segreto" nella loro esatta posizione.
Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.

1

○ ○	V G R G
○ ○	V N R G
○ ●	V N G B
○ ○	V G R N
● ● ●	R V A G
● ● ● ●	○ ○ ○ ○

2

○ ○	V N G R
○ ●	V N R B
○ ○	V R G N
○ ○	V R G R
● ● ●	G V A R
● ● ● ●	○ ○ ○ ○

3

○ ○	V R A N
○ ●	V N G B
○ ○	V R A R
○ ○	V N A R
● ● ●	A A V R
● ● ● ●	○ ○ ○ ○

4

○ ●	V N R B
○ ○	V A G A
○ ○	V N G A
○ ○	V A G N
● ● ●	G G V A
● ● ● ●	○ ○ ○ ○

5

○	V N G R
● ●	N R V A
○ ○	R N R B
● ● ○	B A V A
● ● ○	R A B N
● ● ● ●	○ ○ ○ ○

Origami: "La gru che cova" e "Il pavone"

Costruiamo insieme due nuove, interessanti figure. A voi proporne altre ancora

a cura di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Nello scorso numero di Pergioco sono state fornite le regole più elementari per un corretto approccio al mondo degli Origami, a partire dalla piegatura del foglio di carta che si vuole utilizzare per la creazione di figure-base. Il primo risultato ottenuto è stato "l'uccellino che batte le ali".
In questa seconda puntata proseguiamo fornendo le istruzioni per la composizione di figure più complesse e impegnative: la "gru che cova" e "il pavone".

"A"
Modello n. 1
LA GRU CHE COVA

È una variazione dell'"uccellino che batte le ali" presentato sul numero precedente. Notate come due punte vengano assottigliate per rendere meglio l'elegante, caratteristico aspetto della gru.

"B"

La gru di carta è un modello molto importante nella tradizione giapponese. Secondo la leggenda la gru vive mille anni, ed è perciò un simbolo augurale di lunga vita e di buona fortuna.
Per tradizione, la piegatura di *mille gru* di carta (Senbazuru) viene eseguita come offerta propiziatoria per guarire da una malattia o per ottenere i favori delle divinità. I grappoli di mille gru si possono talvolta osservare appesi nei templi scintoisti, come il tempietto Azumamaru a Fushimi (Kyoto).
Alcuni di voi conosceranno la poetica storia di Sadako, la bimba di Hiroscima ammalatasi in seguito alle radiazioni della bomba atomica, che intraprese la piegatura delle mille gru nell'illusione, purtroppo vana, di poter riacquistare la salute. In seguito a questa storia, narrata con grande delicatezza da Karl Bruckner nel romanzo "Il gran sole di Hiroscima", la gru è stata assunta come simbolo universale di pace: un tempio della pace con il monumento a Sadako sorge oggi a Hiroscima, e ad esso ogni anno inviano delle gru di carta i bambini di tutto il mondo.
Vi sono diversi metodi per praticare dei tagli su un foglio in maniera da ricavarne poi, con opportune piegature, tante gru unite per la coda, per il becco o per le ali da sottili lembi di carta. Questa tecnica tradizionale, che richiede molta pazienza, è descritta in un'opera classica "Sembazuru Orikata" (La piegatura delle mille gru) scritta nel 1797 da Rokoan Gido Ichien, un monaco di Kyoto, e ripresa poi da vari autori moderni.

"C"
Modello n. 3 - IL PAVONE (corpo)

Questo modello, di cui esistono diverse varianti ideate da autori contemporanei (Yoshizawa, Honda, e altri) è un esempio di Origami *composto*: è infatti formato da due fogli distinti, uno per il corpo e uno per la coda. Il risultato è così attraente da giustificare lo strappo alla regola dell'*unico foglio* e l'uso di un po' di colla. Sono stati comunque creati altri modelli di pavoni, non meno belli di questo ma più complicati, partendo da un solo foglio di carta.
Notate come in questo caso, trattandosi di un modello statico, le due punte che formavano le ali nei modelli precedenti vengano invece usate per le zampe.

"D"
IL PAVONE (coda e montaggio finale)

La coda si ottiene piegando a fisarmonica un rettangolo, di proporzioni 3 × 2 circa e con il lato minore un po' più grande di quello del quadrato usato per il corpo.

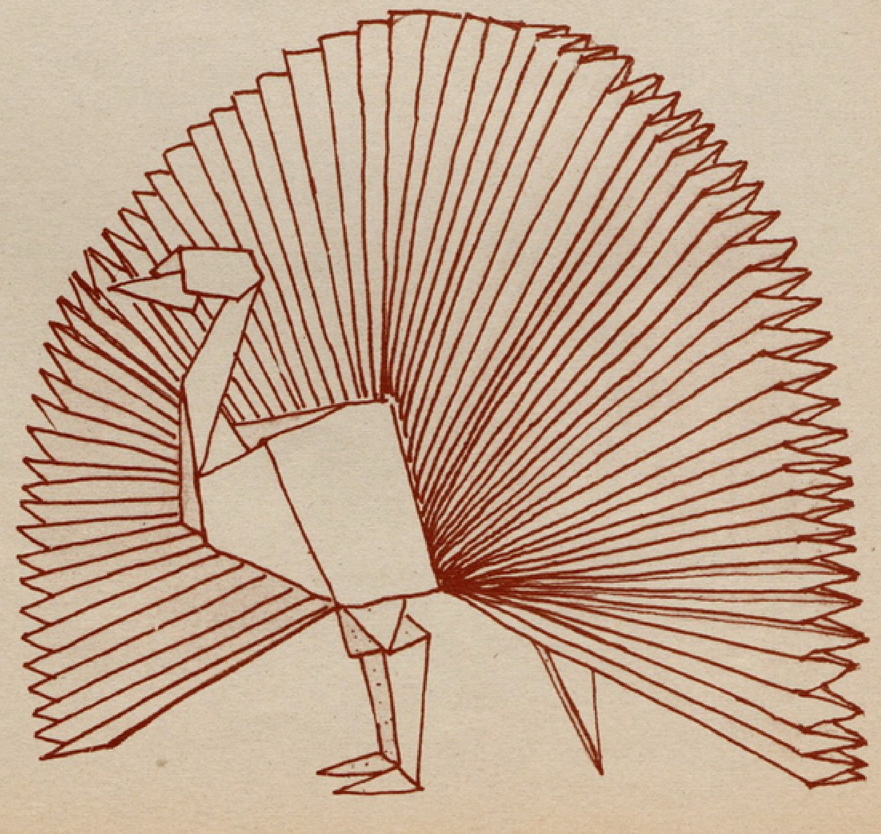
"E"

Questi sono solo alcuni degli innumerevoli modelli ottenibili dalla base della gru. Voi stessi potete cercare di crearne altri, esplorando le molte possibilità che questa base vi offre.

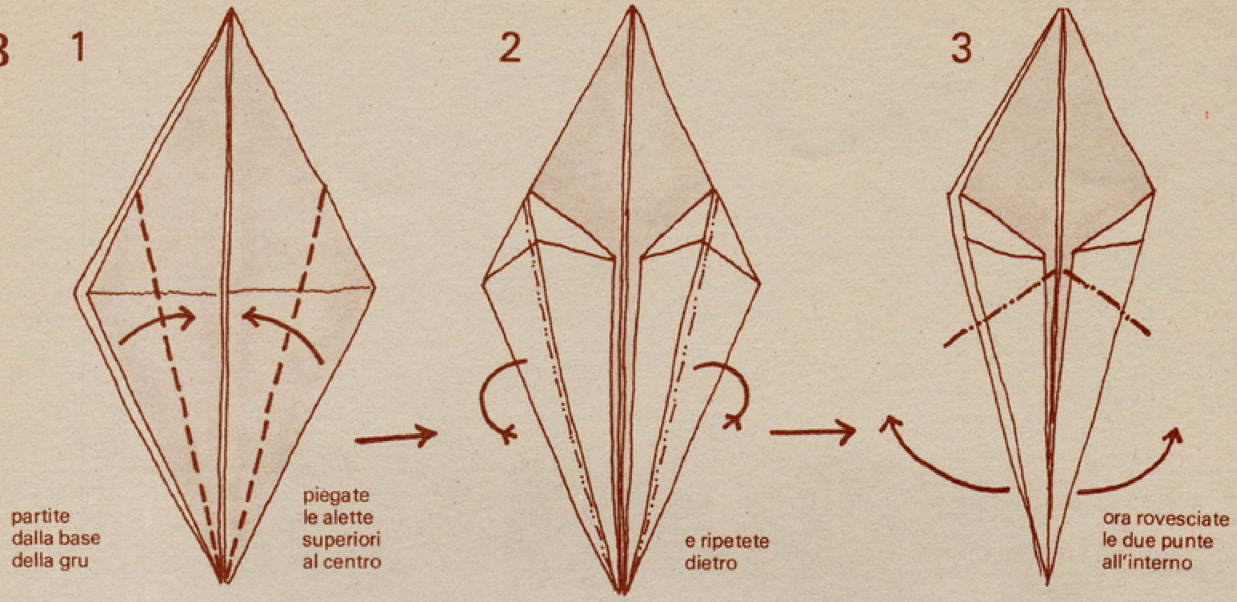
"F"

In queste due puntate vi abbiamo potuto dare solo un idea molto limitata delle possibilità e dei molteplici aspetti dell'Origami. Speriamo comunque di essere riusciti a destare il vostro interesse, e a stimolare la vostra curiosità. In quest'ultima pagina vorremmo aprire un dialogo sull'Origami con i lettori: scriveteci le vostre esperienze, le critiche e i suggerimenti, poneteci quesiti inviateci le vostre creazioni. Risponderemo su queste colonne alle lettere di interesse più generale, e privatamente alle altre. Le vostre osservazioni ci saranno preziose anche per migliorare la rubrica. Al prossimo numero, e buon lavoro!

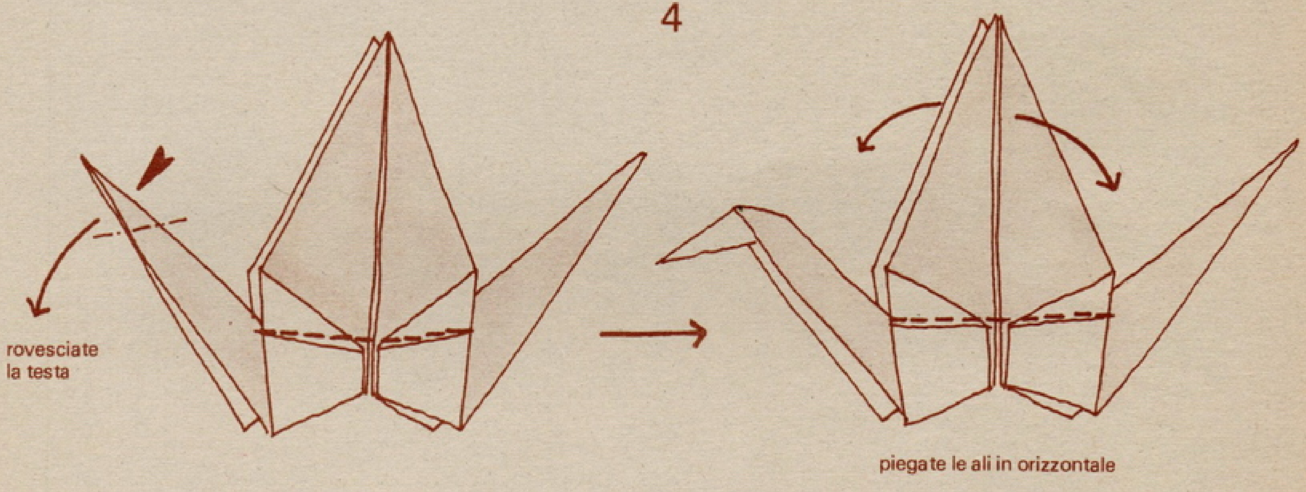
Negli schemi il doppio colore non indica l'uso di un foglio bicolore ma serve unicamente per evidenziare i segni di piegatura.



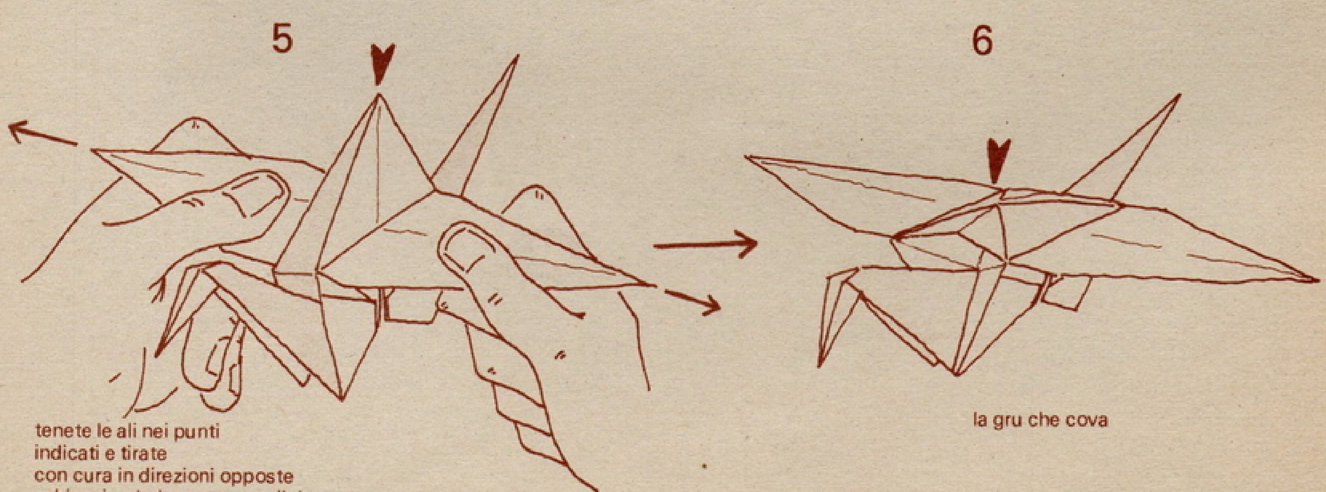
A-B


1
2
3
partite
dalla base
della gru
piegate
le alette
superiori
al centro
e ripetete
dietro
ora rovesciate
le due punte
all'interno

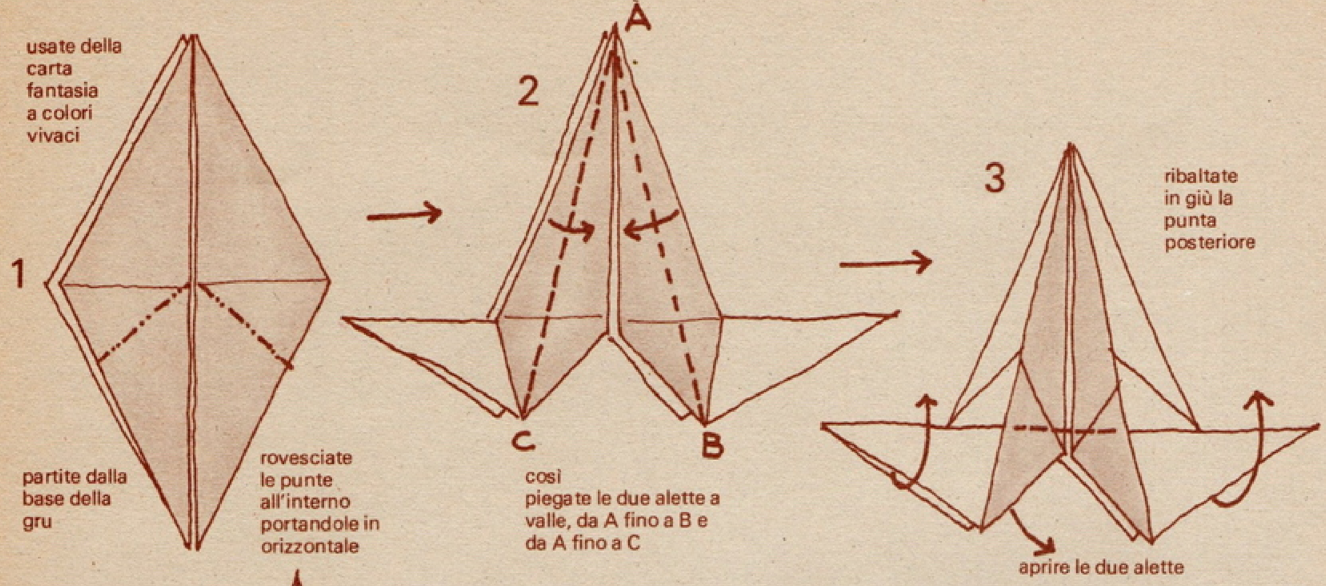
A-B


4
rovesciate
la testa
piegate le ali in orizzontale

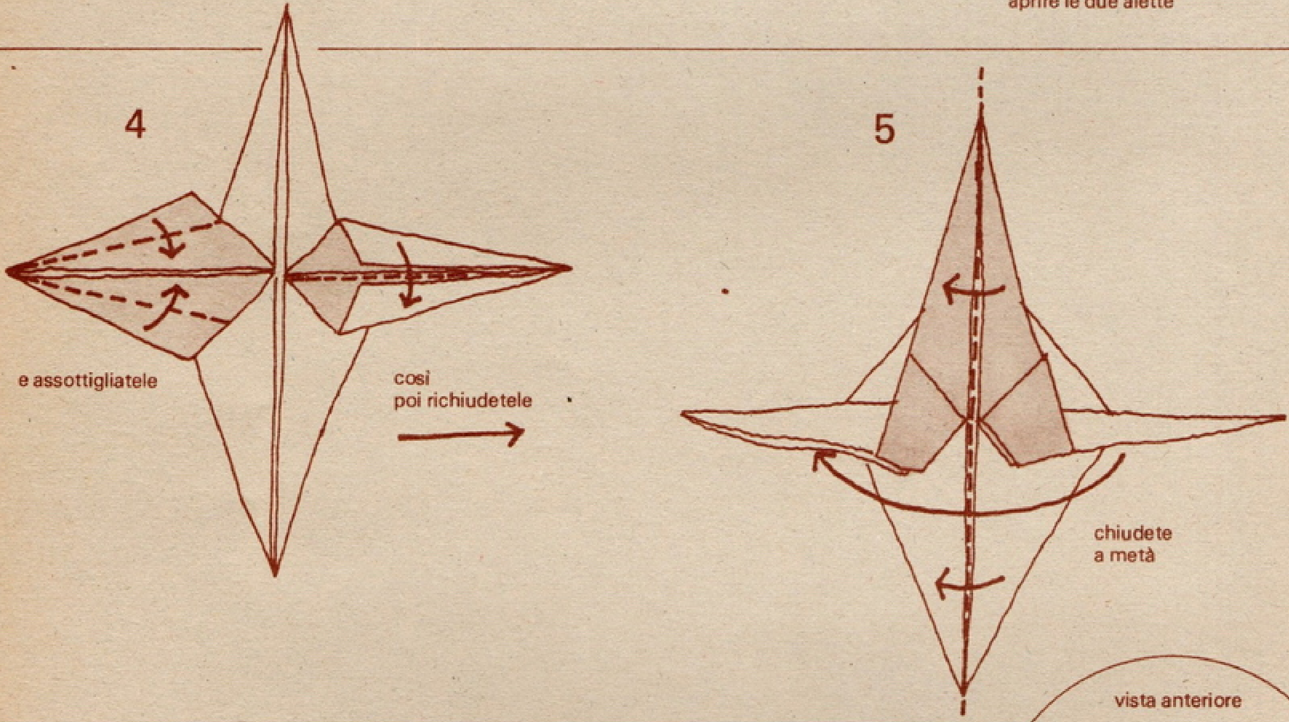
A-B


5
6
tenete le ali nei punti
indicati e tirate
con cura in direzioni opposte
schiacciando leggermente il dorso
la gru che cova

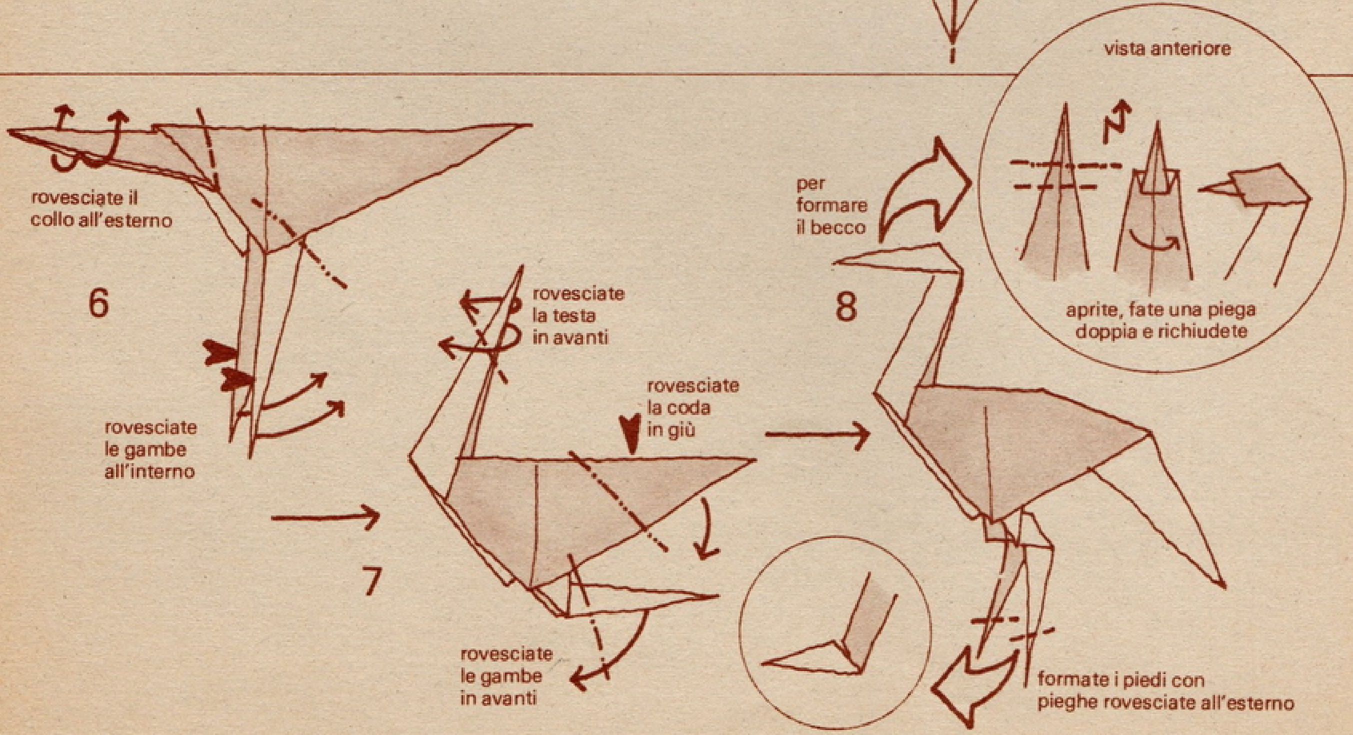
C

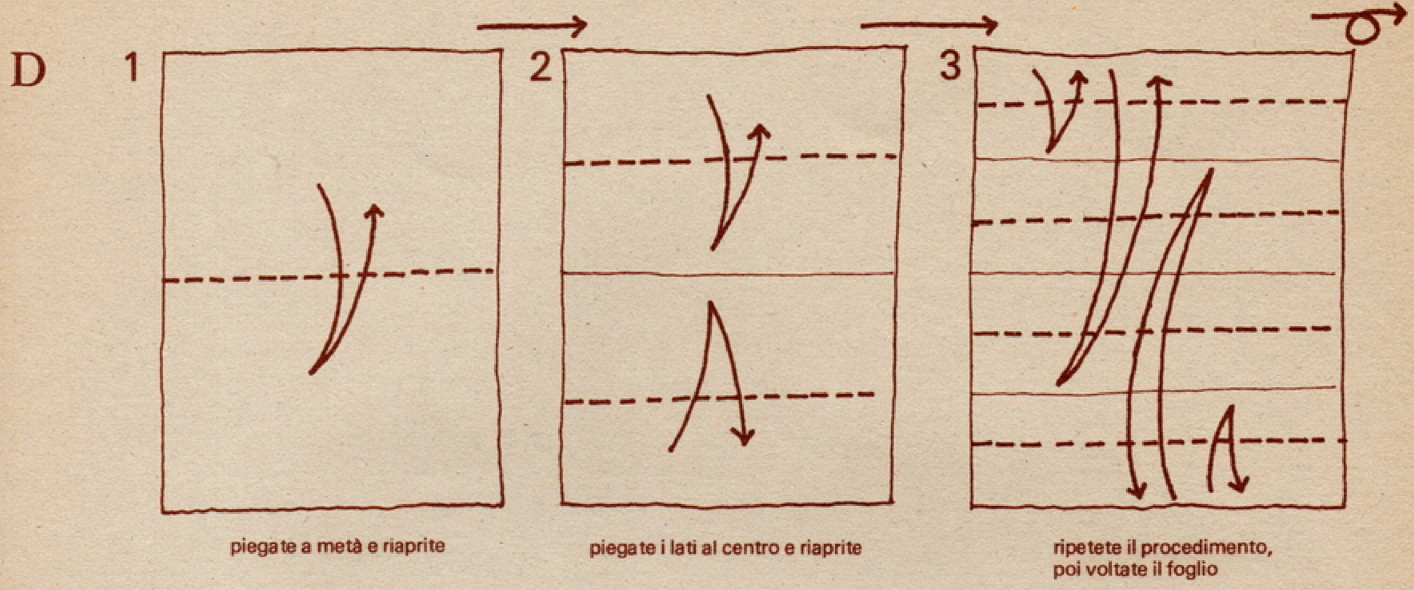

usate della carta fantasia a colori vivaci
1
partite dalla base della gru
rovesciate le punte all'interno portandole in orizzontale
2
A
C
B
così piegate le due alette a valle, da A fino a B e da A fino a C
3
ribaltate in giù la punta posteriore
aprire le due alette

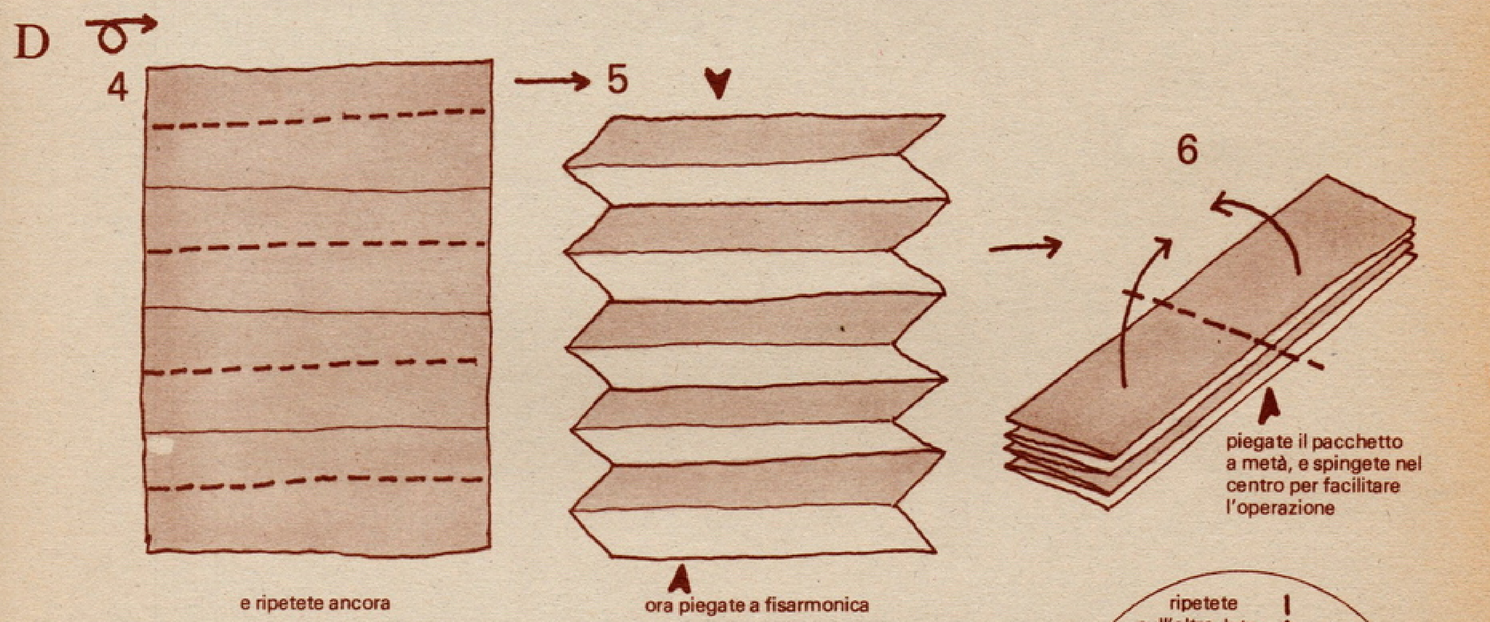
C

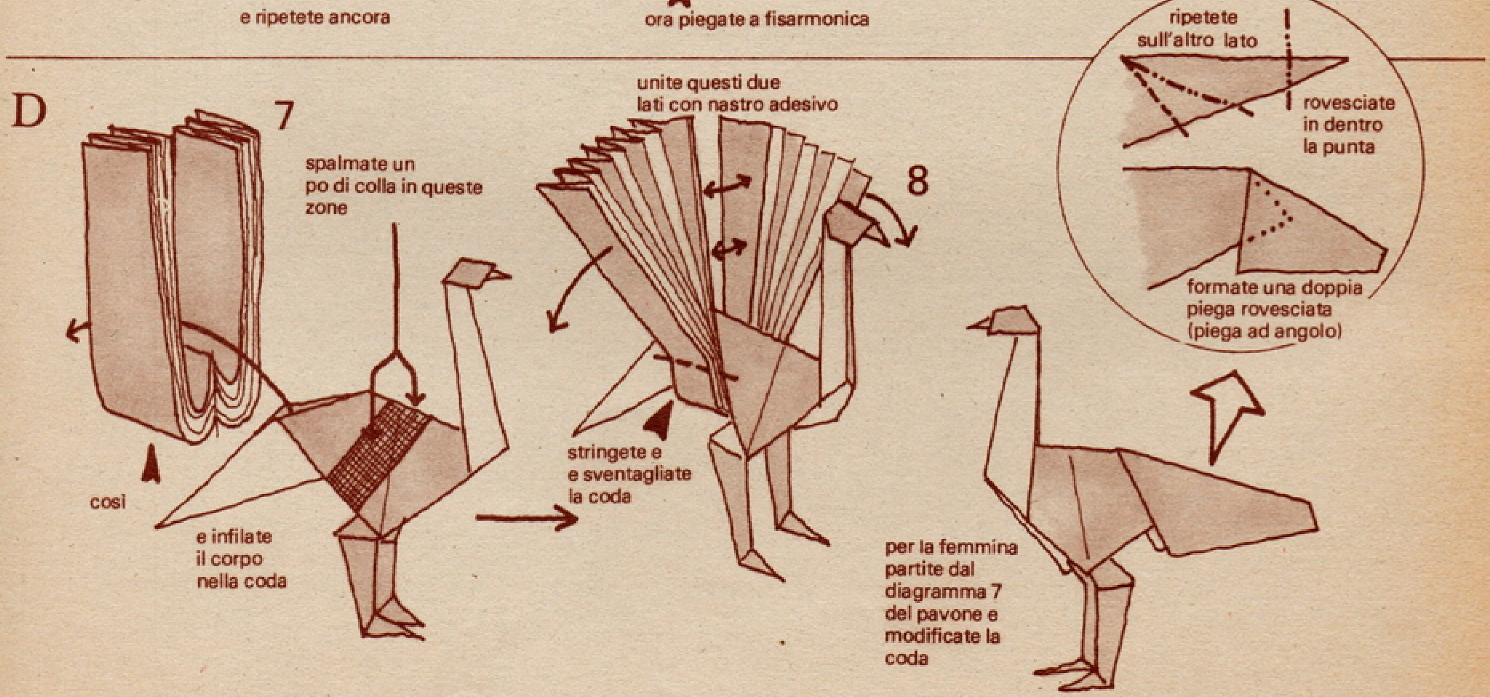

4
e assottigliatele
così poi richiudetele
5
chiudete a metà

C


rovesciate il collo all'esterno
6
rovesciate le gambe all'interno
7
rovesciate la testa in avanti
rovesciate la coda in giù
rovesciate le gambe in avanti
8
per formare il becco
vista anteriore
aprite, fate una piega doppia e richiudete
formate i piedi con pieghe rovesciate all'esterno


D
1
2
3
piegate a metà e riaprite
piegate i lati al centro e riaprite
ripetete il procedimento,
poi voltate il foglio


D
4
5
6
piegate il pacchetto
a metà, e spingete nel
centro per facilitare
l'operazione
e ripetete ancora
ora piegate a fisarmonica

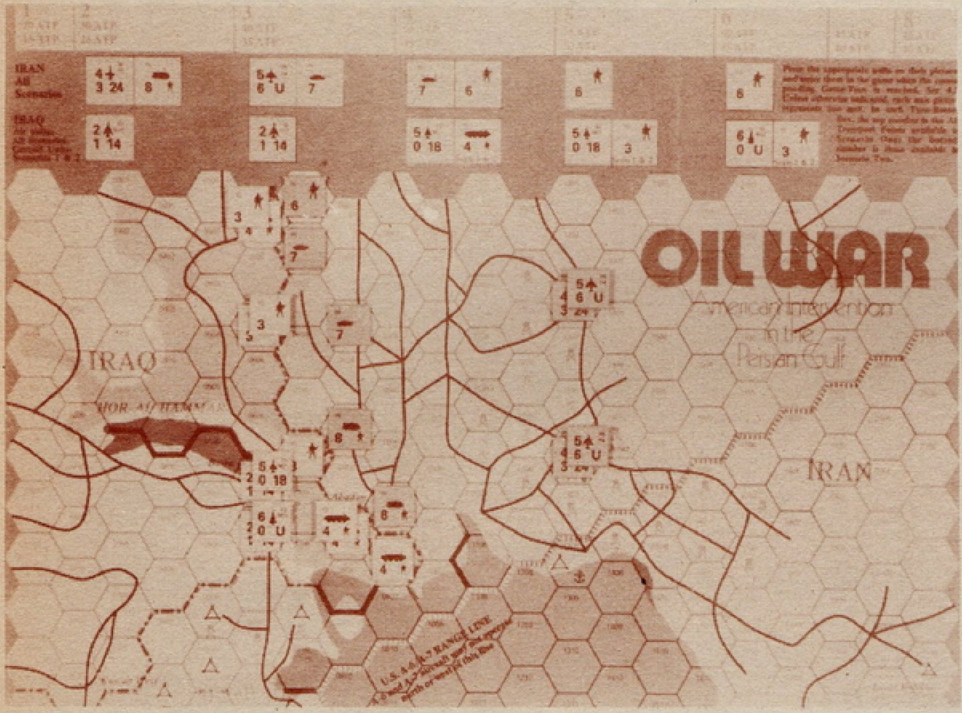

D
7
spalmate un
po di colla in queste
zone
così
e infilate
il corpo
nella coda
unite questi due
lati con nastro adesivo
8
stringete e
e sventagliate
la coda
ripetete
sull'altro lato
rovesciate
in dentro
la punta
formate una doppia
piega rovesciata
(piega ad angolo)
per la femmina
partite dal
diagramma 7
del pavone e
modificate la
coda

Iran-Irak: la guerra di oggi già simulata cinque anni fa



Straordinarie coincidenze tra gioco e realtà nel "vecchio" Oil War della SPI

Un settore assai fiorente dei giochi di simulazione è costituito dalle ipotesi di conflitti ambientali nel prossimo futuro. È del resto abbastanza naturale, visto che i giochi, in ambiente militare, hanno avuto sempre come scopi l'addestramento degli allievi ufficiali allo svolgimento di futuri compiti operativi e la preparazione di nuove strategie per la prossima guerra. Fedeli a questa tradizione, varie case editrici (vedi riquadro) hanno realizzato e realizzano simulazioni dedicate ad ogni possibile forma di conflitto prevedibile negli anni a venire. Inevitabilmente — ed è piuttosto agghiacciante — qualcuna di queste previsioni finisce col realizzarsi.
Nel settembre-ottobre del 1975 comparve, inserito nella rivista bimestrale della SPI di New York, *Strategy & Tactics*, un gioco denominato *Oil War*, ovvero "Intervento americano nel Golfo Persico". Articolato su tre scenari, il gioco ipotizzava alcune possibilità di contrasto fra Stati Uniti ed Europa da una parte, paesi produttori di petrolio dall'altra. I primi due scenari erano abbastanza scontati: embargo del greggio per motivi politici, attacco degli occidentali con armi convenzionali per impadronirsi dei pozzi petroliferi.
L'introduzione al terzo scenario diceva invece:
"Continue dispute di confine fra Iran e Iraq, più l'interferenza iraniana a favore della minoranza dei Curdi in Iraq, hanno spinto l'Iraq a mobilitare e ad ammassare truppe sul confine iraniano. L'Iran, nutrendo ambizioni imperiali, attacca per primo senza mobilitare, per ottenere la sorpresa. Gli Stati Uniti, temendo che tutte le riserve di petrolio del Golfo Persico cadano in mano degli iraniani intervengono dalla parte dell'Iraq insieme agli altri stati del Golfo".
È dunque sufficiente invertire le parti e circoscrivere il conflitto a due sole nazioni per vedere realizzata, cinque anni prima, una previsione di scontro. Ma non basta. Spinto dalla curiosità, ho rigiocato questo scenario di *Oil War* con alcune modifiche, tutte in favore degli iracheni. Ebbene, per quanto si affliggano di *handicaps* le unità iraniane, lo stupefacente è che si verificano i seguenti risultati:
1) Abadan non cade, come non cade alcuna città iraniana;
2) gli iracheni penetrano in profondità, ma non riescono a creare un fronte

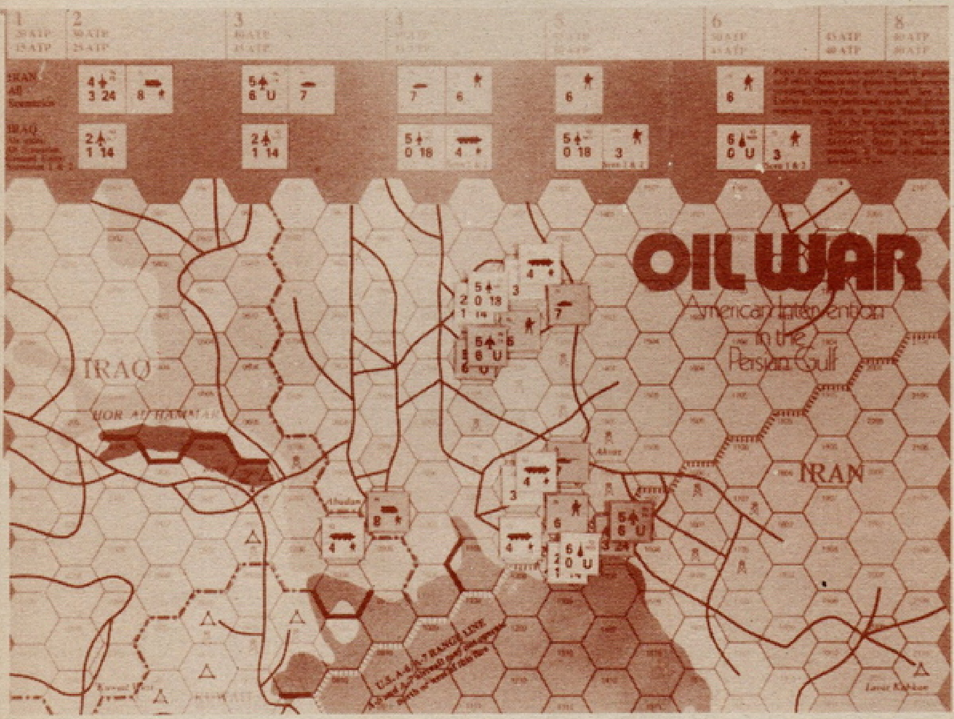


"Personalizzare" le regole del gioco

Il vero giocatore di simulazioni non è mai interamente soddisfatto, dopo le prime partite, del gioco che ha comprato. Spesso si documenta e scopre — o crede di scoprire — che questa e quella regola sono sbagliate o incomplete. Talvolta, se non lo nota da solo, qualcun altro pensa a farglielo notare e a proporgli delle varianti. Di conseguenza, negli Stati Uniti si è sviluppato un settore parallelo a quello delle case produttrici di giochi nuovi: un settore che si dedica esclusivamente a rielaborare i giochi più conosciuti, per renderli più verosimiglianti o comunque più accettabili ad un numero ristretto di "fans". Fortunatamente, non è poi necessario ricorrere all'aiuto di questi "esperti" per rendere più giocabile, almeno dal nostro punto di vista, una simulazione. Basta un po' di buon senso e di attenzione.
Nel nostro caso, Oil War *era stato realizzato in un momento di grande espansione dell'esercito iraniano, ed ovviamente ne doveva tener conto. Data la mutata situazione, ho tolto dal gioco due unità iraniane. Poi, per simulare la ridotta efficienza delle unità persiane, ho modificato la tabella dei risultati di combattimento in favore degli iracheni. È una tabella a differenziale, che applica i propri risultati in base alla differenza fra il dato numerico della forza dell'attaccante e il dato numerico della forza del difensore. Basta spostare la colonna da consultare due righe in avanti quando attaccano gli iracheni e due righe indietro quando attaccano gli iraniani.*
Le scarse capacità di collegamento fra le unità iraniane sono simboleggiate da una nuova regola, che proibisce a più di due unità iraniane di attaccare lo stesso esagono in un dato turno. Inoltre l'esercito iraniano non può sconfinare (ad eccezione delle unità aeree) e i suoi rinforzi debbono arrivare forzatamente dal bordo est della mappa, anziché essere subito piazzati dove desidera il giocatore.
Infine, gli iracheni attaccano subito con tutte le forze disponibili e possono tenere di riserva le unità aeree che non trovano subito posto sulla mappa.
Direi che il presidente Hussein non ha proprio di che lamentarsi.

continuo nè riescono ad eliminare tutto l'esercito iraniano;
3) L'aviazione iraniana domina i cieli, ed è in grado di far indietreggiare tanto l'aviazione quanto l'esercito del nemico.
Il 3 ottobre il Times ha intitolato un suo servizio "Never invade a revolution", "Mai invadere una rivoluzione". Come la Russia del 1918-19 e, prima ancora, la Francia del 1792 hanno abbondantemente dimostrato, paesi in preda a profondi e traumatici mutamenti, se attaccati possono dar prova di un insospettabile istinto di conservazione. Ma il gioco della SPI fornisce anche qualche altro elemento. In primo luogo, la superiorità tecnologica degli aerei di fabbricazione occidentale su qualunque tipo di Mig. In secondo luogo, le dimensioni dell'esercito iraniano. In terzo luogo, le dimensioni stesse dell'Iran, tali da sconsigliare qualunque "blitz". Del resto, quando gli ideatori di *Oil War* hanno quantificato in valori numerici le forze dei due paesi, hanno agito sulla base di precise informazioni; probabilmente le stesse di cui disponevano Reza Pahlevi e i suoi collaboratori, quando negli stessi anni non solo acquistavano armi sofisticate, ma curavano anche la formazione professionale dei soldati in modo che fossero veramente capaci di usare meccanismi complessi. Di conseguenza, per quanto semismantellata, privata di molti ufficiali superiori, coi pezzi in avaria, la macchina da guerra creata dallo Scià e rimpolpata dal fanatismo dei "guardiani della rivoluzione" è stata capace di resistere e mantenere attivi tutti i centri vitali delle zone attaccate.
Ma vediamo, in concreto, come è andata la "mia" campagna di guerra. La mappa di *Oil War* rappresenta tutta l'area del Golfo Persico, e nella parte superiore quasi tutta la zona dell'attuale conflitto, con l'eccezione delle montagne del Lorestan, teatro anch'esse di sanguinosi combattimenti. Tempo a disposizione: Otto turni di due giorni ciascuno. Dato per inteso che al nord non si sviluppano azioni decisive e con una serie di *handicaps* imposti agli iraniani, l'azione ha seguito queste linee:
22-23 settembre: gli iracheni attaccano lungo tutto il confine, ma nonostante la sorpresa non penetrano per più di trenta chilometri. Furiosi combattimenti intorno ad Abadan. L'aviazione iraniana appoggia i contrattacchi, mentre quella irachena dà uno scarso contributo alle forze di terra.
24-25 settembre: prosegue l'avanzata nel nord; vengono distrutte le prime unità iraniane. Abadan resiste e cominciano ad affluire i primi rinforzi iraniani.
26-27 settembre: l'aviazione irachena è costantemente costretta ad indietreggiare di fronte a quella iraniana. Le unità dell'Iraq cominciano ad aggirare Abadan, rinunciando per il momento a conquistarla.
28-29 settembre: l'aggiramento di Abadan è rallentato dalla furiosa resistenza opposta dalle riserve iraniane. I primi reparti iracheni raggiungono i campi di petrolio del Khuzestan, ma l'aviazione nemica li martella costantemente.
30 settembre-1 ottobre: superata Abadan, gli iracheni arrivano in vista di Ahvaz ma sono respinti. Anche la manovra al nord segna il passo. Furiosi duelli aerei eliminano aviogetti iraniani, ma le riserve riescono a coprire i varchi.
2-3 ottobre: grazie alla loro maggiore capacità di coordinamento gli iracheni riescono ad eliminare alcune sacche di resistenza. ma non riescono ad entrare nelle città. Respinto un altro attacco su Ahvaz.
4-5 ottobre: contrattacchi iraniani. Eliminate le prime unità irachene.





Nella pagina accanto: una parte dello scenario di Oil War (la più legata agli avvenimenti di queste settimane) all'inizio del "conflitto". A sinistra: gli schieramenti delle truppe ad ostilità iniziate.

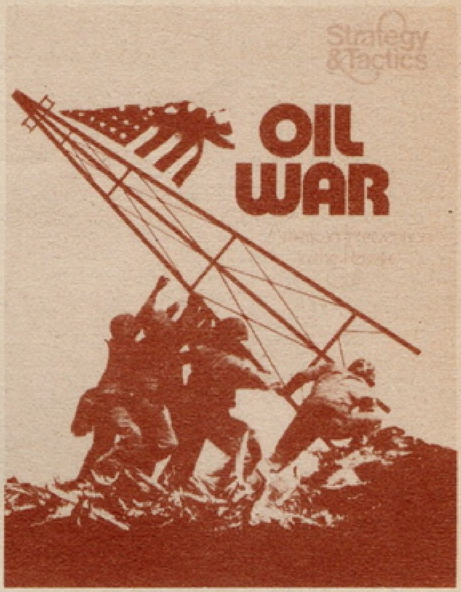
Quando il futuro diventa cronaca

I primi giochi di simulazione ambientati nel futuro cominciarono a comparire nei negozi e nelle liste di vendita al principio degli anni '70, per poi diffondersi vertiginosamente fino al '76 - '77, periodo nel quale sono stati soppiantati, alla vetta delle vendite nel mercato americano, dai giochi di simulazione fantascientifici. L'Europa li sta praticamente scoprendo ora, e con una certa lentezza dato che la maggior parte di essi non sono tradotti.
I filoni principali sono grosso modo tre: il confronto Nato — Patto di Varsavia; i teatri di guerra secondari (con particolare attenzione al conflitto russo-cinese); l'invasione delle grandi potenze ad opera del "resto del mondo". Ciascuno di questi filoni viene sviluppato ai vari livelli: tattico, operativo e strategico. Si passa quindi dal confronto fra plotoni di fanteria o singole unità meccanizzate allo scontro di livello europeo, per arrivare all'intera terza guerra mondiale. Qui i giochi distribuiti in Italia sono due: World War Three *della SPI e* East & West *della IT, che non comprende propriamente tutto il globo terrestre ma identifica i tre principali teatri di guerra: l'Europa centrale, il Medio Oriente e il confine russo-cinese.*
I giochi ambientati in teatri di guerra cosiddetti secondari sono i più inquietanti. Si va dalla guerra civile jugoslava alla rivolta del Patto di Varsavia, dalla guerra civile canadese al conflitto razziale in Sud Africa (per non parlare del nostro Oil War*).*
Il settore della distribuzione delle grandi potenze finora ha visto due soli tentativi, entrambi della SPI: Invasion: America *e* Objective: Moscow. *I titoli sono tutto un programma.*
Oltre queste ipotesi, c'è solo la fantascienza. Ma i giochi che parlano di guerre ipotetiche sono tutt'altro che campati in aria. Sono basati quasi sempre su buone informazioni e su dati elaborati da computers. *I loro risultati finali fanno riflettere (sarà per questo che i giocatori che si dedicano a questo particolare settore sono tutt'altro che dei guerrafondai).*



6-7 ottobre: ultime "spallate" irachene. Il fronte è stazionario: metà dell'esercito iracheno si trova stretto fra il nemico e il mare, mentre il resto non riesce a scendere dal nord. Gran parte del Khuzestan è ancora libero, come pure la città di Abadan, validamente presidiata. L'aviazione iraniana è più attiva che mai; quella irachena seguita a segnare il passo. L'Iraq è giunto, complessivamente, a poco più di duecento chilometri dal confine. Gli sviluppi futuri sono imprevedibili, ed esulano dallo scopo originale del gioco. Ma non aver preso Abadan e Ahvaz e avere di fronte un esercito ancora funzionante dopo sedici giorni di guerra, non rappresenta certo un successo. Si noti che ho escluso — un po' perchè la mappa non lo permetteva, un po' perchè non influente sul sistema di gioco — i "raids" aerei iraniani sulle città irachene. Una simulazione più lunga e complessa dovrebbe tener conto del loro effetto demoralizzante sulla popolazione e sulle stesse truppe al fronte. Quanto alla marina, la flotta irachena è troppo piccola e quella iraniana manca di iniziativa (almeno fino alla data in cui sono scritte queste note). Quindi anche loro possono restare fuori dal gioco.
Sarebbe stato interessante verificare il conflitto Iran-Iraq anche su un altro gioco dotato di uno scenario medio-orientale: *East & West* della IT di Milano, simulazione della terza guerra mondiale (ne riparleremo più a lungo in futuro). Purtroppo la mappa (fra l'altro molto più bella di quella di *Oil War*) privilegia il nord e non si sviluppa nella zona del golfo, rendendo fra l'altro impossibile piazzare l'aviazione iraniana lontano dal fronte. Comunque anche qui alcuni turni di prova hanno dimostrato l'impossibilità di aver ragione degli iraniani.
Il problema, per chi vuole provare a "combattere" con *Oil War*, è trovare il gioco in Italia. A parte i pochi abbonati a *Strategy & Tactics* nel '75, l'unica altra fonte è l'America. Bisogna richiedere il gioco alla SPI di New York, (N. Y. 10010) effettuando un versamento in vaglia internazionale per la misera cifra di 7 dollari... e aspettare, aspettare, aspettare. Mi domando, a questo punto: l'errore di Saddam Hussein, presidente dittatore dell'Iraq, è stato quello di non giocare *Oil War* o quello di ordinarlo per posta? E la sicurezza di Khomeini non potrebbe derivare dal casuale ritrovamento di una copia di *Oil War* fra le carte dell'ambasciata americana di Teheran? I segreti della storia...





A sinistra: la confezione di East and West (International Team). A destra: Oil War

Gli stati maggiori e i giochi di simulazione

È dal principio dell'Ottocento che negli Stati maggiori di quasi tutti gli eserciti si fa un largo uso dei giochi di simulazione. Di solito, però, si tratta di versioni ormai standardizzate e appesantite da una congerie di particolari che le rendono spesso noiose e poco utili. Eppure nel passato i giochi hanno dimostrato la loro precisione e la loro preveggenza in più di una occasione: sono stati quasi sempre gli uomini a modificarne artificiosamente lo svolgimento quando non corrispondeva ai loro sogni di vittoria. Nelle scuole di guerra russe, all'inizio di questo secolo, i giovani ufficiali zaristi "giocarono" spesso il futuro conflitto col Giappone, soltanto per accorgersi che il nemico "vinceva" sempre; i piani per la prima guerra mondiale furono "giocati" ripetutamente presso lo Stato maggiore prussiano, cambiando il risultato ogni volta che non soddisfaceva il Kaiser, sempre presente in alta uniforme e speroni a queste partite; ma il caso più macroscopico è costituito forse dal gioco di simulazione disputato nella cabina di comando dell'ammiraglio Yamamoto poco prima della battaglia di Midway. Per due volte i dadi segnalarono l'affondamento delle principali portaerei giapponesi, e per due volte il risultato venne cambiato dai giocatori in uno più favorevole. La battaglia finì come sappiamo.

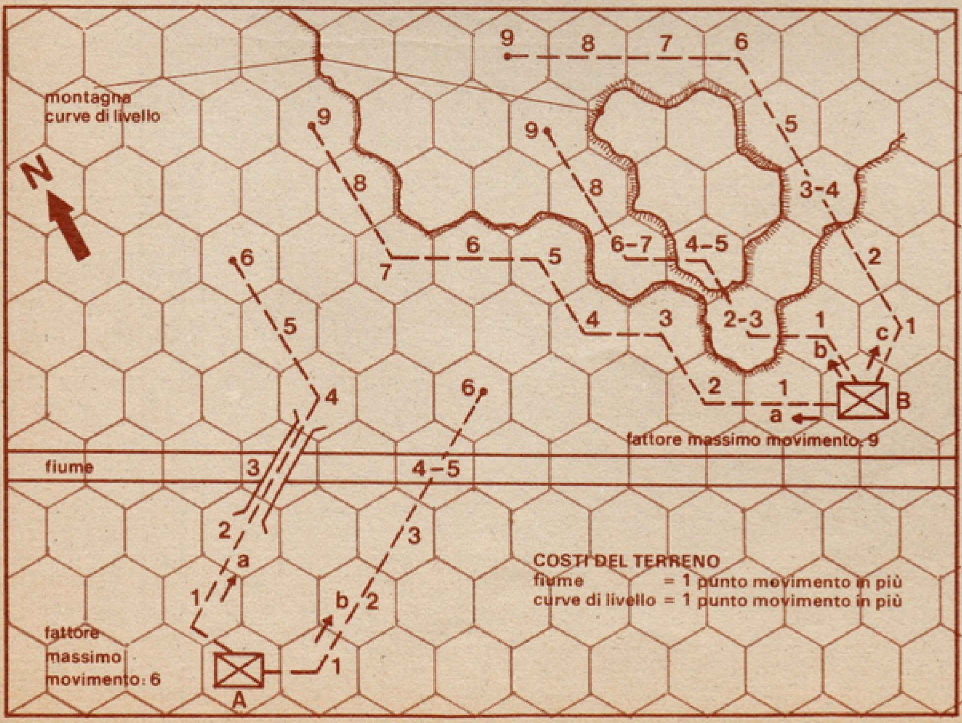
Oggi che i giochi di simulazione non sono più appannaggio dei soli militari ma sono diventati una forma di hobby diffusa e non necessariamente finalizzata a scopi bellici, la reazione degli Stati maggiori può essere duplice: fare come se questo nuovo genere di simulazione non esistesse, restando ancorati ai vecchi modelli (magari integrati dall'uso di un computer*) oppure mantenere proficui contatti con le case editrici per ricavare nuove idee di gioco e addestrare gli ufficiali con metodi non conformistici. Superfluo dire che lo Stato maggiore americano è all'avanguardia in questa direzione, forse anche per compensare la tradizionalmente scarsa inventiva delle strutture militari americane in tempo di pace. La* partner *privilegiata del Pentagono in questo rapporto del tutto inconcepibile altrove è proprio la SPI di New York, realizzatrice del maggior numero in assoluto di giochi di simulazione ambientati nel futuro (fantascienza esclusa). Periodicamente, ufficiali americani visitano la SPI per informarsi sulle ultime tecniche di gioco e collaboratori della SPI visitano il Pentagono per ottenere informazioni, anche abbastanza riservate, da inserire nei nuovi giochi.* Strategy & Tactics, *la rivista della SPI, è una miniera aggiornatissima di notizie sugli armamenti e le tattiche degli eserciti di tutto il mondo.*
Il Pentagono acquista regolarmente copie dei vari giochi prodotti dalla SPI, oltre che, è da supporre, anche delle altre case concorrenti. Altri Stati maggiori dedicano a questo settore un'attenzione più sporadica e più legata al loro teatro di operazioni. Per fare un esempio, nel 1975 tanto l'esercito egiziano quanto quello israeliano comprarono diverse copie di un gioco dedicato alle guerre arabo-israeliane.

Capitolo primo: "Avanti march!"

Diventare generali è facile,
vincere le battaglie no.
Regola base è capire l'importanza
del movimento delle truppe.
Da questo numero scopriamo insieme
i segreti del Wargame

di Marco Donadoni

"Ho capito perfettamente l'uso della tabella dei tiri dell'artiglieria in rapporto alla corazzatura dell'obiettivo; quello che continuo a non capire è come si spostano le pedine". È una delle frasi-tipo che il neofita di wargame rivolge all'esperto, da cui torna quasi sempre dopo aver acquistato un gioco di guerra che gli era stato inevitabilmente consigliato.
Il problema, di per sè abbastanza semplice, si pone quasi sempre se si considerano le basi su cui poggia la cultura di gioco italiana, i cui pilastri sono: la dama, la scopa e il gioco dell'oca. Eliminato il secondo per mancanza di materia prima (le carte), l'idea di muovere le pedine è sempre conseguente a due principi fissi: il movimento di un'unica pedina per mossa e/o il lancio dei dadi per quantificare il movimento stesso.
Nei giochi di simulazione, invece, è rappresentata il più fedelmente possibile la realtà e ogni giocatore, che rappresenta un comandante, ha diritto a spostare, quando gli spetta il movimento, tutte le pedine che vuole, in qualsiasi direzione, senza alcuna dipendenza od influenza di fattori casuali. Naturalmente nel gioco, come del resto nella realtà, ci saranno dei limiti dettati dal terreno o dalla meteorologia, oltre a quelli del tempo in cui si svolge la mossa.
Qualsiasi pedina infatti, non rappresenta una entità astratta ma un gruppo di uomini o di mezzi che, anche con la maggiore buona volontà dei comandanti, non può fare più di un certo percorso entro un certo lasso di tempo.
La lunghezza massima di un movimento è legata a più fattori: la velocità media di ogni unità; il terreno su cui si muove; la scala della carta su cui si gioca.
Sulla base di questi termini, l'altro elemento con cui è necessario fare i conti è la scala del tempo di una mossa.
A questo punto possiamo calcolare quanti esagoni potrà in teoria percorrere una pedina durante una singola mossa.
Questo calcolo (numero di esagoni percorribili da una unità di un certo tipo su un certo tipo di terreno in un certo lasso di tempo) è molto più semplicemente ciò che gli "addetti ai lavori" chiamano fattore di movimento, riportato normalmente su ogni pedina.
È facile a questo punto rispondere al quesito posto all'inizio.
Il giocatore che decide di far attaccare una certa località dalle sue truppe di un determinato settore, sposterà, nei limiti dei vari fattori di movimento, tutte le pedine che vuole verso di essa, magari tenendone alcune arretrate (non usando cioè tutto il loro fattore di movimento) come riserve.
In particolare questi movimenti avverranno passando da un esagono all'altro lungo una direttrice di movimento, scelta anch'essa dal giocatore, che tenga presente tutte le asperità del terreno segnate sulla mappa.
Una volta poi che il primo giocatore avrà compiuto tutti i movimenti che gli servono, toccherà al secondo giocatore fare altrettanto.
Questa libertà dei movimenti, in dipendenza delle scelte dei giocatori e non della fortuna, è l'elemento qualificante di questo tipo di giochi. Ed è anche, di solito, la causa prima delle emicranie di chi perde e non può accusare la sfortuna, valvola di scarico delle frustrazioni latenti in alcuni giocatori.
Una volta compreso questo concetto base, normalmente usato in tutti i giochi di simulazione, si potranno senza dubbio affrontare più serenamente quei regolamenti-tipo per cui necessitano tre o quattro serate di isolamento per una lettura critica e approfondita.



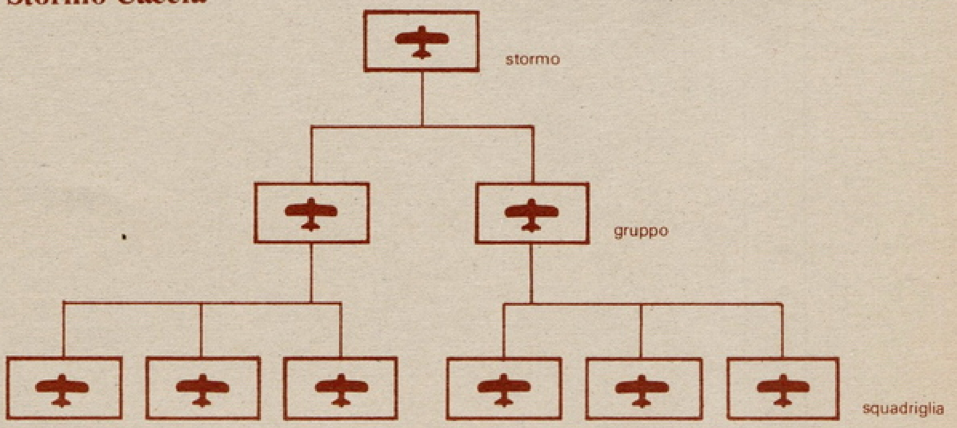
In questo esempio, il giocatore cui appartengono le unità A e B vuole portarle il più a nord possibile, usando l'intero fattore movimento di cui dispongono per effettuare, mettiamo, una manovra di aggiramento.
Nell'ambito quindi dei rispettivi fattori-movimento (sei punti massimo per l'unità A e nove per l'unità B) i percorsi che permettono il maggior raggio d'azione saranno:
per unità A:
percorso "a" che passa sopra il ponte. Qualsiasi altro movimento (come per esempio il "b") richiederebbe una ulteriore spesa di punti per attraversare il fiume, cosa che, come nella realtà, riduce il raggio d'azione finale.
per l'unità B:
percorso "a" tutto in terreno pianeggiante. Anche qui come nell'altro esempio, l'attraversamento di una o più curve di livello (percorsi "b" e "c") comporta aumenti di costi in punti movimento, dato che qualsiasi truppa, in salita o in discesa, viene rallentata.
Resta comunque inteso che la scelta del percorso da effettuare è sempre libera, in funzione delle capacità e necessità del singolo giocatore, come pure libera resta la scelta se muovere entrambe le unità, e muoverle dell'intero fattore movimento o solo per parte di esso.

L'Aeronautica Militare all'inizio della II Guerra Mondiale

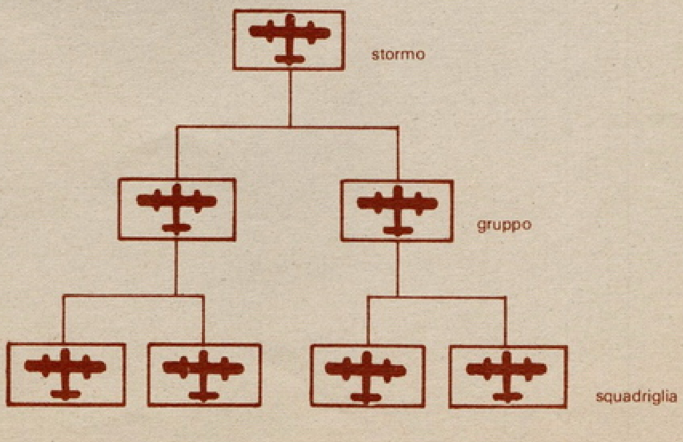
Struttura, dislocazione, tipo e quantità dello schieramento aereo italiano nel 1940. Le contraddizioni ed i limiti nel suo impiego

Dopo aver considerato la distribuzione e la struttura delle forze di terra italiane, vediamo in questo numero come era strutturata ed impiegata la Regia Aeronautica Militare. È proprio questa che, alle 6.55 antimeridiane dell'11 giugno 1940, sferra il primo colpo della guerra con 10 Bombardieri Cant Z 1007 Alcioni sopra il cielo di Malta.
Questa azione, sintomo per gli inglesi della volontà italiana di occupare la più importante isola strategica dell'intero Mediterraneo, non è invece che la prima delle tante dimostrazioni di impiegare quest'arma da parte dei comandi superiori.
Ad essa infatti, su Malta, non seguono che altre azioni, più o meno violente, ma tutte prive di un filo conduttore logico. Un minimo di razionalità richiederebbe infatti dei bombardamenti massicci seguiti a breve termine da una azione marittimo-terrestre.
Questo invece non accadrà mai, nè su Malta nè su alcun altro obiettivo.
In Francia come in Africa del Nord infatti, malgrado la nostra unanimemente riconosciuta superiorità tecnica e numerica, il concetto prevalente, qualora non sia proprio possibile fare altrimenti, è di usare l'aviazione, ma in modo difensivo, sparpagliando così per i cieli di tutti i settori di guerra le varie squadriglie, senza per questo quasi mai ottenere una sia pur minima superiorità aerea.
Ovvia conseguenza di questa visione strategica d'impiego è la perdita di numerosi apparecchi senza aver ottenuto alcun risultato.
Così, dopo tre settimane di guerra, i nostri effettivi sono già stati ridotti di un 20% da forze nemiche equivalenti ad un terzo delle nostre.
Il 10 settembre 1940, per disposizione espressa di Mussolini, si costituisce il Corpo Aereo Italiano (C.A.I.), destinato ai bombardamenti sull'Inghilterra, in appoggio alla Luftwaffe (che in quel momento non ne aveva nessun bisogno).
Naturalmente, per quella che doveva essere una formalità destinata a coinvolgerci nella vittoria finale, non vengono inviati che gli apparecchi peggiori.
Ciò, unitamente al fatto che gli equipaggi non sono mai stati addestrati ad un tipo di volo quale richiedono i cieli nordici, causa perdite di circa il 10 per cento su ogni azione portata a termine.
Anche in Grecia, che viene attaccata il 22 ottobre, la stessa situazione: superiorità tecnico-numerica assoluta, ma inutilità della stessa per incapacità d'impiego e assurdità delle richieste (un esempio: Tele N° 2009 del 26-11-40 ... Richiesta bombardamento urgente case senza nome at sud Strafiche et zona Dushar...).
Su queste basi, ad eccezione delle forze aerosiluranti (sintomatico è il fatto che queste siano le uniche ad avere per definizione compiti quasi individuali), la nostra aviazione risulta insomma la migliore e peggio usata tra tutte quelle impiegate nel primo anno di guerra.

Stormo Caccia



Stormo Bombardieri



BOMBARDIERI

STORMI	GRUPPI	SQUADRIGLIE	DISLOCAZIONE	VELIVOLI TIPO	QUANTITÀ
7	4 25	14 15 8 9	Lonato Pozzolo Ghemme	BR 20	
8	27 28	18 52 10 19	Villacidro	S 79	32
9	26 29	11 13 62 63	Viterbo	S 79	27
10	30 32	55 56 57 58	Benina	S 79	30
11	33 34	59 60 67 68	Comiso	S 79	33
12	41 42	204 205 200 201	Ciampino Nord Orvieto	S 79	32
13	11 43	1 4 3 5	Piacenza Cascina Vaga	BR 20	26
14	44 45	6 7 2 22	El Adem	S 79 S 81	11 19
15	46 47	20 21 53 54	Tarmuna	S 79 S 81	35 8
16	50 51	210 211 212 213	Vicenza	Cant 21007	20
18	31 37	65 66 47 48	Aviano	BR 20	27
30	87 90	192 193 194 195	Sciacca	S 79	27
31	93 94	196 197 198	Cagliari Elmas	Cant 2.506	24
32	38 89	49 50 228 229	Decimomannu	S 79	30
33	35 36	43 44 45 46	Bir El Bhera	S 79	31
34	52 53	214 215 216 217	Catania Fontanarossa	S 79	27
35	86 95	190 191 230	Brindisi	Cant 2.506	24
36	108 109	256 257 258 259	Castelvetrano	S 79	32
37	54 55	218 219 220 221	Lecce - Galatina	S 81	13 12
38	39 40	51 69 202 203	Tirana Lecce Galatina	S 81	18
39	56 92	222 223 200 201	Gadurra Marizza	S 81	20
41	59 60	232 233 234 235	Gela	S 79	18
43	98 99	240 241 242 243	Cameri	BR 20	22

BOMBARDIERI					
STORMI	GRUPPI	SQUADRIGLIE	DISLOCAZIONE	VELIVOLI TIPO	QUANTITÀ
46	104 105	252 253 254 255	Pisa S. Giusto	S 79	30
47	106 107	260 261 262 263	Ghedi	Cantz 1007 Bis	4

CACCIA					
STORMI	GRUPPI	SQUADRIGLIE	DISLOCAZIONE	AEREO	QUANTITÀ
1	17 157	71 72 80 384 385 386	Palermo Boccadifacio Trapani Milo	CR 32 CR 42	26 17
2	8 13	92 93 94 77 78 82	Tobruk T. 2 Castelbenito	CR 32 CR 42	25 28
3	18 23	83 85 95 70 74 75	Novi Ligure Cervere	CR 42	50
51	20 21	351 352 353 354 355	Ciampino Sud	G 50 CR 32 G 50 CR 32	25 4 19 2
52	22 24	357 358 359 361 362	Pontedera Sarzana	G 50 CR 32	28 10
53	150 151	363 364 365 366 367 368	Torino Caselle Casa Bianca	CR 42	39
54	152 153	369 370 371 372 373 374	A' Rasca Vergiate	MC 200	38
• • • 4	9 10	73 96 97 84 90 91	Gorizia Tobruk T2	CR 42 CR 42	14 27
	2 autonomo	150 151 152	Grottaglie	CR 32	27
	3 autonomo	153 154 155	Monserrato	CR 32	27
	6 autonomo	79 81 88	Catania Fontanarossa	MC 200	26
	160 autonomo	393 394	Tirana	CR 32 CR 42	8 8
		163 autonoma	Marizza	CR 32	11
		365 autonoma	Napoli Capodichino	G 50	9
		161 autonoma Caccia Marittima	Lero	RO 44	7

• I due gruppi diventano autonomi
• Al 10 giugno lo stormo non è in posizione di quadro
• Comunque faranno intempo entrambi i gruppi a operare contro la Francia

Datemi un dado dominerò il mondo

Chi non ha mai pensato che, dominando il mondo, saprebbe farlo girare meglio? Un gioco — Risiko — permette di esaudire, almeno per la prima parte, questo desiderio.
La collocazione di questo gioco tutto sommato di ispirazione militare nella rubrica di simulazione d'ambiente, merita una spiegazione.
In effetti, Risiko può essere benissimo definito un predecessore dei wargames, poichè si basa sui presupposti di un conflitto mondiale da risolvere a colpi di armate.
Ma, come del resto molti ormai sanno per averlo giocato, della simulazione bellica questo gioco non ha che l'aspetto, mentre lo spirito vero, a mio modesto parere, è più influenzato da quella via politica all'Impero di stile vittoriano, del resto dichiarata ampiamente nello scopo del gioco, che è la conquista di tutto il mondo.
L'abilità nelle varie fasi di gioco non consiste infatti tanto nel battere militarmente i propri vicini di confine, quanto nel riuscire a mantenere compatti i propri "dominions", in modo da garantirsi il miglior approvvigionamento possibile, che si riflette poi sulla quantità di forze immesse successivamente in campo. Ed è solo entro questi limiti che si può identificare Risiko con un gioco di simulazione strategica.
Ma è forse proprio per questa superficialità nell'affrontare il tema della guerra globale che Risiko ha incontrato ed incontra tanto successo.
Rispetto al pubblico specializzato ed un po' fanatico dei wargames, disposto a passare serate studiando il regolamento di una battaglia, quello di Risiko è un pubblico più "socievole", che vede nel gioco non tanto un impegno mentale particolare quanto un semplice strumento per passare insieme piacevolmente una serata.
A questo fascino "imperiale" Risiko aggiunge inoltre un altro punto a suo vantaggio: quello di essere diventato un gioco "generazionale", per cui le regole sono tramandate, non lette o studiate, se non da padre in figlio, almeno da amico ad amico. E ciò facilita enormemente il problema della reperibilità di compagni di gioco.
Quanto al gioco in sé, oltre alla piacevole grafica del tabellone di gioco in cartone, suddiviso in settori geografici, si può sottolineare il gusto di giocare con una miriade di minuscoli carri-armati in plastica colorata, il che, per gli amanti dell'estetica tattile, non è da sottovalutare
Il punto dolente, ma forse anche la sua forza, sta nella semplicità bellica del meccanismo di gioco, in buona parte basato sulla fortuna. Lo scontro infatti è sempre risolto con il meccanismo del dado più alto, dato che le armate si incontrano, cavallerescamente ma poco realisticamente, sempre in scontri singoli. Ciò non permette una preordinazione, se non il più delle volte estremamente labile, delle tattiche di aggressione.
Anche l'attribuzione dei paesi controllati all'inizio del gioco, tramite la distribuzione di un mazzo di carte, dipendente dalla sola fortuna e a volte



può sbilanciare definitivamente le probabilità di vittoria dei giocatori.
Comunque, trattandosi più di un gioco di società che di una simulazione vera e propria, Risiko può assicurare un notevole divertimento anche al più accanito sostenitore del realismo ludico, purchè questi sappia adattarsi allo spirito del gioco. Non bisogna dimenticare, tra l'altro, che all'apparizione di questo gioco in Italia, più di dieci anni fa, il mercato nazionale non offriva certamente molte altre valide alternative, in fatto di giochi praticabili sopra i dodici anni.



LA SCHEDA

Nome - Risiko, distribuito dalla Editrice Giochi di Milano.
Numero dei giocatori - da 3 a 6.
Durata del gioco - due o tre ore (nel nuovo regolamento sono stati inseriti degli obiettivi strategici segreti che prevedono un tempo di gioco ridotto).
Studio del regolamento - 20 minuti circa.
Concetto del gioco - Espandendosi militarmente dai confini assegnati casualmente all'inizio del gioco, si ottiene il controllo di nuove zone che, a loro volta, forniscono armate fresche, le quali permettono nuove espansioni. Il controllo di zone omogenee, quali l'intera Asia o l'intera Europa, danno dei bonus ulteriori ed in questo senso si svilupperanno, preferibilmente, le direttrici di attacco dei vari giocatori.
Gli scontri tra le armate impegnate in attacco e in difesa saranno risolti in base a tanti lanci di dadi quante sono le armate, fino all'eliminazione totale del difensore o alla rinuncia dell'attaccante.
È ammesso, una volta conquistato un territorio, avanzare attraverso di esso contro gli altri nemici, purchè nel nuovo territorio si lascino le necessarie guarnigioni.
Scopo del gioco - A parte gli obiettivi limitati già accennati, scopo del gioco base è il controllo globale del mondo.
Critiche - L'eccessiva influenza della fotruna, in alcune fasi del gioco, non sempre permette di ottenere gli effetti programmati da una pur intelligente condotta tattica.

Da Cossiga a Sassari a cavallo di un logogrifo

Infinite varianti di un gioco un po' curioso, e un po' irriverente, con il gusto di qualche visita impertinente

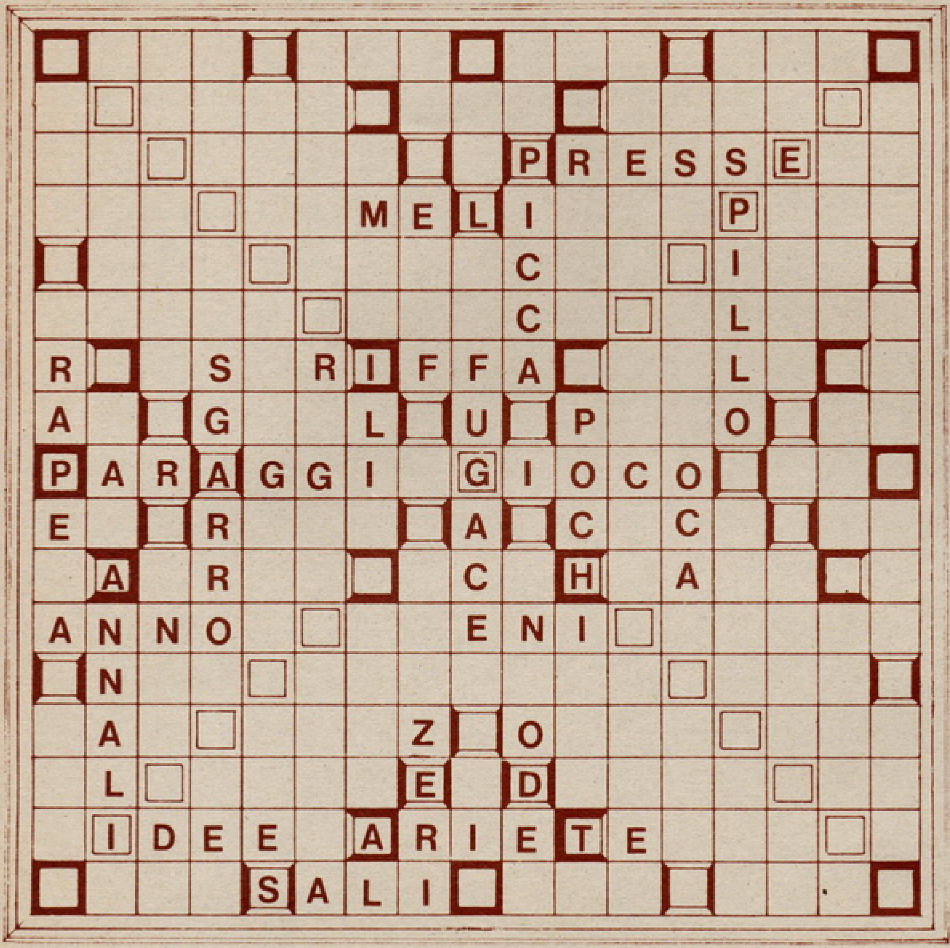
di Roberto Casalini

I logogrìfi, occorre dirlo, sono due cose profondamente diverse: un giochino di parole facile facile ma delizioso, una sorta di parente povero e monco dell'anagramma, spia però di meccanismi verbali latenti; e uno schema enigmistico che da questa facilità prende le mosse per costruire un congegno complesso e macchinoso, basato ancora una volta sugli "enigmi in versi".
Partiamo dal giochino facile facile, di cui il Devoto-Oli offre una definizione sintetica ma succosissima: "s.m. Gioco enigmistico, già noto nell'antichità, che può considerarsi come un anagramma incompleto, in cui cioè le combinazioni derivanti dalla parola madre possono essere costituite da un numero minore di lettere. Può essere *letterale* (da *crostaceo*: sacco, ostro, estro, astro, sarto, serto, ecc.) o *sillabico* (da *dominatore*: mito, nato, rena, minareto, donatore, ecc.); *decrescente* (da *paradiso*: diaspro, sapori, spada, raso, ara, di, o); *acrostico* (serrato, esteso, maestro, intero, nestore, asino, termine, osteria, resina, eremita=*seminatore*); *mesostico*, in cui l'intero è dato dalle lettere centrali delle parti".
Ecco, il logogrìfo che voglio proporre è quello letterale, ma anche gli altri, così come sono enunciati, possono venire accettati e praticati.
Così come lo descrive il Devoto-Oli, però, il logogrìfo non presenta interesse per i cultori di enigmistica classica: deve essere, intanto, almeno acrostico o mesostico, e poi non può essere un gioco di formazione di parole, ma la base per uno "svolgimento enigmografico".
Volete l'esempio? Ecco questo "logogrìfo mesostico", a diagramma 13^{7}, "svolto" da "Il Troviero". Si intitola: "Luna piena di calendimaggio".

Là fra le palme passa l'occhio tondo,
ascende mentre s'anima la scena,
e n'appare di colpo bello il mondo:
luce di perla germina in sua vena,
la emette, la propaga in sottofondo
e fila gocce lattescenti, piena,
qual di lucente lama che balena.
Discioglie tonda tonda un riso pazzo,
dilaga in breve tra le zolle, donde
a pizzichi ne suscita di trilli
e gioca con i fiori ancora in mazzo
e guarda in giro colli e gole fonde.
Così la luna: son di scena i grilli.

Qual è il logogrìfo mesostico che si nasconde nel sonetto del "Troviero", e come decifrarlo?
Per sbrogliare la matassa occorre partire dai tredici versi (l'ultimo non va considerato). Ogni verso è un mini-indovinello che suggerisce una parola di sette lettere. La soluzione di "e guarda in giro colli e gole fonde", per esempio, è "sciarpa". Trovata la parola, se ne estrae la lettera centrale (sciArpa). Le tredici lettere danno il logogrìfo.
Nel nostro caso, la soluzione è: staCcio, sipArio, scoPata (ecco, qui i meccanismi verbali latenti a cui ho accennato prima fanno capolino: guardate il verso corrispondente e giudicate se non si tratta di un doppio senso della più bell'acqua), ostRica, corIsta, cioCcia, opaCità, accIaro, sciOcca, troScia, arpIsta, carTaio, sciArpa=CAPRICCIOSITÀ.
D'accordo, lo "svolgimento" è ingegnoso: c'è la rima, ci sono gli indovinelli che danno parole di sette lettere. Ma non è tutto un pò eccessivo e farraginoso? Perché, per un innocente gioco con le parole, doversi sorbire una cattiva poesia? Per conto mio, ringrazio il cielo di non avermi fatto nascere enigmografo, e torno al mio giochino puerile, "di nessun interesse enigmistico".
Ritorno ai logogrìfi per dire che c'è un modo più semplice tecnicamente, ma più smaliziato nei fatti, e lo suggerisce Giampaolo Dossena in "Solitari con le carte e altri solitari" (Oscar Mondadori, 1976), di giocarci, usandoli come spie di attrazioni e idiosincrasie.
Dossena, nel suo libro, usa i nomi di due politici attualmente un po' defilati, Amintore Fanfani e Giulio Andreotti, come esempi.
Da entrambi è possibile ricavare un buon numero di logogrìfi, ma da Giulio Andreotti l'avversario ricaverà, prima ancora di altri vocaboli, "trogloditi", mentre all'ammiratore verrà spontaneo "angelo" e al goloso "torta".
Quattro anni dopo l'esempio di Dossena, avevo provato con "Francesco Cossiga", ma nel frattempo il governo è caduto. Fa niente, non ho voglia di rinunciare al lavoro fatto, e poi Cossiga è giovane, ci ritroviamo al governo dopo trent'anni Emilio Colombo, ritroveremo anche lui, prima o poi.
Da Francesco Cossiga, l'ammiratore potrà ricavare "sincero", mentre l'avversario ha solo l'imbarazzo della scelta ("sconcio", "osceno", "Caino", eccetera). Da Cossiga si può ricavare anche "Sassari", che è la sua città, e anche "cionfra", che nel dialetto sassarese vuol dire "presa in giro".
Se vi va, potete provare a ricavarne più parole possibili, anche usando il vocabolario: io, finora, ne ho trovate 169, per 861 lettere. Se poi preferite l'attualità, mentre scrivo questo articolo c'è Arnaldo Forlani che tenta di formare il governo. Se ne può cavare orfano, afono, lardo, donnola, frollo... Continuate pure voi, e spedietemi i risultati.

2

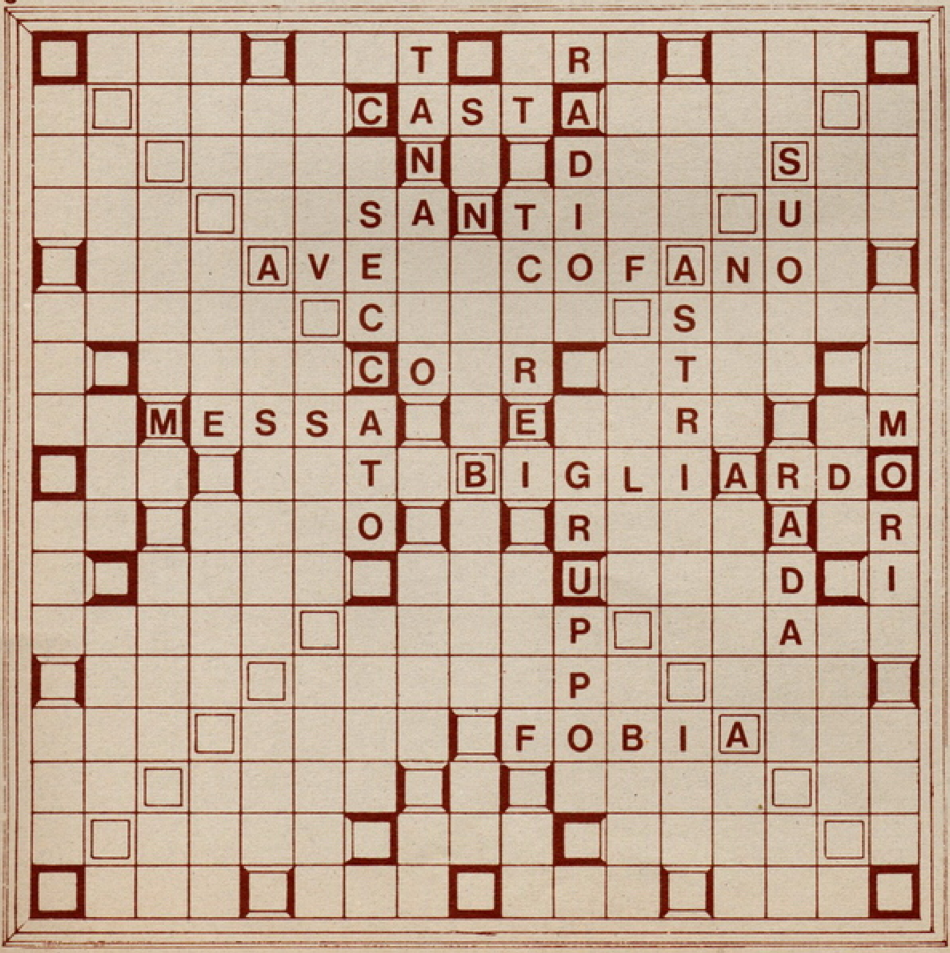


Caccia allo Scarabeo

Dello Scarabeo abbiamo già parlato nello scorso numero.
Ripetiamo, invece, le istruzioni relative ai problemi che ogni mese proponiamo, per chi vi si accostasse per la prima volta.
Il solutore dispone di 7 lettere più un jolly (lo Scarabeo, appunto). Con queste 8 lettere, agganciandosi a una o più parole già esistenti nello schema, e utilizzando tutte e 8 le lettere, deve comporre una (o più) parole nuove.
Come calcolare il punteggio: ogni lettera ha un valore particolare, e la somma delle lettere darà il punteggio ottenuto.
Inoltre, esistono nello schema caselle particolari, che consentono di raddoppiare o triplicare il valore delle lettere o delle parole che le occupano.
Invitiamo i lettori a inviarci le parole da loro ottenute, con i relativi punteggi. Stileremo una classifica tra i migliori e, a chi raggiungerà ogni tre numeri il punteggio più alto, regaleremo un abbonamento annuale a Pergioco.

A I I N N O T

3



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2
Valore della parola x 2
Valore della lettera x 3
Valore della parola x 3

A E E R T Z Z

Rubare una levée

Da questo numero inizia la rubrica dedicata a: problemi, discussioni, chiacchierate e informazioni di Bridge

a cura di Franco Di Stefano

In senso lato i giocatori di bridge si potrebbero dividere in un numero indefinito di categorie: quelli con predisposizione naturale o assolutamente negati, appassionati del gioco o solamente snob, buoni o cattivi, distratti o attenti, presuntuosi, violenti, pigri, brillanti, riflessivi, pericolosi, ottimisti, estrosi, ingordi, ambiziosi, impulsivi, e via via per quante sono le qualità e i difetti e per quanto vario può essere il carattere e il temperamento degli individui.
In senso strettamente tecnico i bridgisti si dividono in due sole classi: quelli che fanno le proprie levée e quelli che fanno saltar fuori la levée in più. Chi ama il bridge non si diverte col quattro picche di battuta o il tre senza imperdibile; per costui il divertimento, l'interesse e il fascino del gioco consistono nel considerare ogni "mano", anche la più banale, competitiva e poter dimostrare la propria versatilità e le proprie qualità tecniche o di astuzia. La levée in più talvolta poco importante ai fini pratici, altre volte determinante per il risultato è comunque quasi sempre la gioia del bridgista, specie se scaturita non tanto dall'errore avversario ma da una propria capacità tecnica o psicologica.
Nella mano che segue Nord gioca l'imperdibile contratto di sei picche e riceve l'attacco di Q di fiori.

♠ A9865
♡ Q102
♢ Q543
♣ 3

♠ 73 ♡ K63 ♢ 10965 ♣ QJ107	E S / N O	

♠ KQJ10
♡ A54
♢ AKJ
♣ A76

A parte i giocatori che, pienamente soddisfatti del loro contratto, consegnano spontaneamente la loro unica perdente, altri apparentemente meno generosi ma tuttavia poco esperti sono portati per istinto ad incassare immediatamente le proprie prese chiarendo agli avversari l'assoluta imbattibilità del contratto e quindi precludendosi la possibilità di fare una presa in più. Se si vogliono avere delle chances di "rubare una levée" bisognerà invece (dopo aver eliminato la atout) giocare immediatamente piccola cuori verso la Q del morto nell'eventualità che est, pensando di agevolare il dichiarante, non metta il re.
Nell'esempio che segue Nord gioca quattro picche e dieci prese sono sul tavolo. Come tirar fuori la levée in più?

SUD
♠ KJ3
♡ J102
♢ AK64
♣ 765

NORD
♠ AQ10764
♡ KQ
♢ Q32
♣ 98

Nord, dopo aver tagliato la terza fiori ed aver eliminato le atout non dovrà giocare il colore di quadri; infatti, anche trovandolo ben diviso, scarterebbe una vincente. La tecnica per tentare di fare la surlevée è giocare il J di cuori dal morto; se ovest nella speranza di battere il contratto non mette il suo asso, si potrà scartare l'unica cuori rimasta sull'eventuale quadri vincente.
Questa la smazzata completa

♠ KJ3
♡ J102
♢ AK64
♣ 765

♠ 82 ♡ 109854 ♢ 87 ♣ AKQ10	E S / N O	♠ 93 ♡ A76 ♢ J1095 ♣ J432

♠ AQ10764
♡ KQ
♢ Q32
♣ 98

Dopo aver fatto la levée a cuori, pur non trovando le quadri ben divise farà ugualmente tutte le prese; ovest è infatti inesorabilmente compresso.
Alcune volte il saper rubare una levée è determinante per la realizzazione del contratto dichiarato.

♠ 6543
♡ KJ32
♢ AQ43
♣ 4

♠ 8 ♡ A1075 ♢ J1086 ♣ QJ108	E S / N O	♠ Q72 ♡ 986 ♢ 952 ♣ 9732

♠ AKJ109
♡ Q4
♢ K7
♣ AK65

Nord gioca sei picche, est attacca Q di fiori. Il dichiarante, dopo aver giocato A e K d'atout (ahimè con nove si batte) senza dimostrare il minimo segno di sconforto che possa dare delle indicazioni ad est, deve giocare la piccola cuori verso il morto; infatti anche un est esperto può essere indotto a pensare che lo slam dipenda dai colori di cuori e star basso, ed ecco volata una costosissima levée.

Il problema del mese

♠ 82
♡ AJ10
♢ A752
♣ AKJ3

♠ AQ1074 ♡ 74 ♢ KQJ9 ♣ 97	E S / N O	♠ J9 ♡ 652 ♢ 10843 ♣ Q1085

♠ K653
♡ KQ983
♢ 6
♣ 642

Contratto 4 ♡ : Attacco ♢ K

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero

DICHIARIAMO CON LOGICA

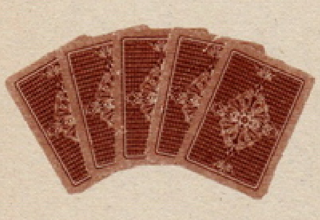
Sistema naturale lungo-corto

NORD	SUD
1♡	1♠
2♢	2♡
3♢	?

Cosa dichiarate in Sud con:

♠ A542
♡ J94
♢ K32
♣ 652

La dichiarazione di tre Quadri di nord, effettuata dopo un riporto debole del compagno mostra una cinque-cinque non minima. Di conseguenza Sud, avendo il massimo della forza precedentemente dichiarata, dovrà concludere a quattro cuori.

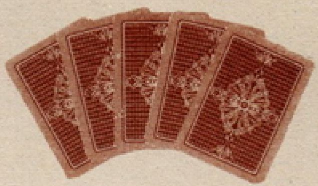


NORD	SUD
1♡	2♢
2♠	2S.A
3♢	?

Voi in Sud avete:

♠ 652
♡ A9
♢ KQ1065
♣ Q32

Avendo Nord dichiarato di avere una distribuzione di cinque cuori, quattro picche, tre quadri, e un fiori, analizziamo le possibili dichiarazioni di Sud, escludendo il passo poichè la situazione è forcing e il tre S.A. per insufficenza di fermo a fiori, il rialzo a quadri sarebbe un netto invito a giocare nel minore.
La dichiarazione più logica di Sud dovrà essere tre cuori, che promettendo l'onore secondo, propone al compagno di giocare nel nobile, senza comunque escludere la possibilità di altri contratti.



NORD	SUD
1♡	1♠
2♠	2 S.A.
?	

Quale sarà la vostra dichiarazione in Nord con

♠ 10542
♡ KQ65
♢ KJ2
♣ AQ

Il 2 S.A. di Sud deve essere interpretato come una proposta di giocare la manche a S.A. pur avendo otto carte in un colore nobile. Nord dovrà accettare di buon grado la proposta del compagno possedendo una forza ormai al di fuori dal colore di picche, e rialzare a tre S.A.

NORD	SUD
1♡	1 S.A.
2♠	?

Le carte di Sud

♠ AQ8
♡ J
♢ 97653
♣ 10862

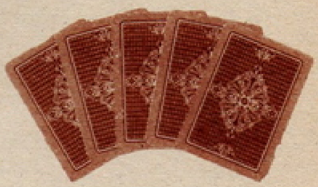
Sud che ha escluso con la risposta di un S.A. quattro carte di picche potrà successivamente appoggiare il colore senza ingannare il compagno, indicando così un appoggio di tre carte fornite di onori e proponendo al compagno di giocare anche con solo sette atout.
Nord in base alla distribuzione e qualità delle proprie carte deciderà il contratto finale.

Esempio con

♠ J763	♠ 10962	♠ KJ109
♡ AQ1085	♡ AKQ962	♡ AK652
♢ A10	♢ A	♢ AK
♣ AK	♣ A9	♣ 32

Dichiarerà

3 S.A.	4 CUORI	4 PICCHE



OLIMPIADI '80

Il mese scorso si è conclusa a Valkembrug (Olanda) la sesta Olimpiade di Bridge con ben 59 paesi in gara.
La nazionale azzurra capitanata dal C.T. Modica con Garozzo-Lauria, Pittalà-Vivaldi, Rosati-Sbarigia, non è riuscita a conquistare il quarto titolo olimpionico che è andato alla formidabile compagine francese.
In campo femminile Annamaria Torlontano e le sue ladies Gut-Morini, Bianchi-Valenti, Capodanno-D'Andrea, hanno conquistato la medaglia d'argento, precedute dalle Americane.



Nella foto: Anna Maria Torlontano, commissario tecnico della SQUADRA FEMMINILE AZZURRA.



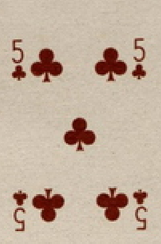
Da Atene a Istambul con un mazzo di Fiori

In "Presa secca", un gioco greco popolare come la nostra Scopa, è questo seme (e non il quadri) a dettar legge. In Turchia si gioca invece a Pishti, una scopa dove è ammesso anche il bluff

Giochi di carte, carte da gioco. In un paese come il nostro, privo di grandi "tradizioni" ludiche, o almeno così si afferma esaltando la "cultura" anglosassone al riguardo (da noi, però, già nel Trecento gli Statuti comunali avevano norme rigorose contro il gioco d'azzardo, che prevedevano per i contravventori addirittura l'esilio), in un paese come il nostro che, si dice, ha sempre preso il gioco sottogamba (anche se proprio da noi è nato quel "Giuoco dell'Oca" che costituisce l'archetipo, neanche tanto inconfessato, della maggior parte degli odierni giochi in scatola), le *carte* costituiscono, da sempre, una vistosa eccezione.

La "cultura dell'osteria", direbbe qualcuno. Ma è un fatto che giochi come la scopa (e lo "scopone scientifico"), il tressette e la briscola sono da noi popolarissimi e giocati dappertutto con dovizia di varianti. Insomma, le carte come vessillo del gioco nazionale. Non gioca forse a carte, riferiscono i cronisti, anche Sandro Pertini nel ritiro estivo di Selva di Val Gardena? E di questa passione per le carte, non testimoniano forse le minuziose e pedantesche licenze di pubblica sicurezza esposte in molti bar, dove si legge che sono vietati, in pubblico, ben 24 giochi?

(Per chi volesse saperlo, si tratta spesso di giochi caduti nel dimenticatoio da decenni, e comunque l'elenco completo è: baccarat, bassetta, bazzica, bestia, chemin de fer, concincina, domino con le carte, ecarté, faraone o goffetto, lanzichenecco o lanzinetto, macao, mazzetti, mercante, nove, piattello, pitocchetto, poker, primiera, sette e mezzo, toppa, trentancinque o mercante, zecchinetta, ramino, conchino o conquin. Fine della digressione).



Di che cosa parlare, dunque? Come inaugurare questo spazio mensile riservato ai giochi di carte? In attesa che ci scriviate con richieste specifiche, con suggerimenti, con proposte (in Italia ci sono tanti giochi di carte regionali che poco a poco vanno scomparendo, così come a poco a poco si assottiglia la gloriosa stirpe delle carte regionali, e sarebbe quindi meritorio salvarli dall'estinzione, come si fa per le foche monache e i daini), ci manterremo a metà strada tra il familiare e l'esotico.

Parleremo quindi di *scopa*. Non spiegheremo però le regole ultraconosciute della scopa nostrana (anche se, a dire il vero, siamo più che disposti a giurare che pochi, anche tra coloro che giocano a scopone, conoscono la *regola del 48* o dello "spariglio", o la *regola del 110*). Tratteremo, invece, di alcune varianti mediterranee del gioco; per l'esattezza: "Presa secca", gioco che gode tuttora di buona popolarità in Grecia, e "*Pishti*", diffuso tra i turchi quanto lo è tra noi la scopa.

Iniziamo con "*Presa secca*", in cui più d'un lettore troverà parecchi punti di contatto con il nostro "rubamazzo".

Per giocarlo (e anche per giocare al "Pishti") occorre un mazzo di 52 carte. Per semplicità, optiamo per un mazzo da ramino purgato dei jolly, ma volendo si può giocare anche con un mazzo di *bresciane* o con uno di *trevisane* da 54 carte, dopo aver tolto naturalmente le due matte.

"Presa secca" può essere giocato da due, tre o quattro persone. Sembra che in Grecia si giochi anche con brigate più numerose, ma noi non lo abbiamo sperimentato nè lo consigliamo. Decidete

tranquillamente voi a quanto andare: noi suggeriamo di arrivare almeno a 51 poiché, come vedrete, c'è un sistema di punteggio piuttosto elevato.



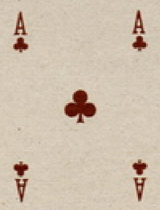
Preliminari. Chi pesca la carta più alta fa da mazziere, e inizia la distribuzione in senso orario dopo che il giocatore alla sua destra ha tagliato il mazzo.
Il mazziere distribuisce tre carte a ciascun giocatore e due ne cala (scoperte, una sopra all'altra) al centro del tavolo.
Quindi, vengono distribuite altre tre carte e (sempre come prima) alle due carte precedentemente calate ne vengono aggiunte altre due.
Si avrà così, al centro tavola, un mucchietto di quattro carte di cui solo la prima è visibile.



Il gioco. Terminati i preliminari, compiuta la distribuzione, ogni giocatore, da destra a sinistra, depone una carta sul mucchietto. Chi cala una carta uguale alla prima del mucchio, prende tutto. Il gioco prosegue in questa maniera finché terminano le carte.
Sembrerebbe in tutto e per tutto una banale partita di rubamazzo, ma esistono alcune regole che vivacizzano il gioco, anche se (occorre, per onestà, ammetterlo) non gli fanno raggiungere vette particolarmente eccelse. Queste regole si riferiscono, soprattutto, al valore delle carte.
Il punteggio. Nella "Presa secca", i valori tradizionali a cui siamo avvezzi con la scopa (primiera, settebello e ori) vengono ribaltati, e la scala dei valori è la seguente:

- il fante funge da briscola, può conquistare cioè il mazzo quando lo si cala, qualunque sia il seme o il valore della carta in cima al mucchio. Nel computo finale, ogni fante vale *un punto*;
- il due di quadri e il re di quadri valgono *due punti*,
- nella "Presa secca", a fini di punteggio, invece dei nostri quadri (o ori o denari, come preferite) valgono i fiori. Chi ne ha di più segna *tre punti*;
- l'unico particolare identico alla nostra scopa è costituito dalle "carte". Valgono *tre punti.*

La "presa secca". Si tratta della regola particolare da cui deriva il nome questo gioco, ed equivale grosso modo alla nostra "scopa". La si realizza quando, del mucchietto di centro tavola, è rimasta una sola carta. Chi cala una carta identica si aggiudica la presa e segna *dieci punti*.
Naturalmente, poichè il fante si comporta come una briscola, può prendere anche in questo caso. Inutile dire che, data questa peculiarità, il fante va giocato con estrema parsimonia.



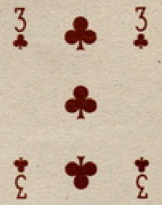
E veniamo al gioco nazionale turco, il "*Pishti*" che, sebbene imparentato con il precedente, ha un meccanismo più complesso.
Abbiamo già detto che occorre un mazzo da ramino di 52 carte. Lo si gioca in due o in quattro.
I preliminari. Anche in questo caso, chi pesca la carta più alta fa il mazzo. Chi "taglia" il mazzo deve dividerlo in due mazzetti e, da quello che nel mazzo principale stava nella metà inferiore, scoprirà la prima carta.
Questa carta andrà collocata, sempre scoperta, trasversalmente sotto il mucchietto, facendola sporgere leggermente perchè se ne veda il valore.
Se la carta in questione è un fante, il mazziere la prende per sè, sostituendola con la carta successiva del mazzetto. Il fante, lo avrete capito, funge anche qui da *atout*.
Esaurito il preliminare, si prende l'altro mazzetto (quello, tanto per intenderci, che nel mazzo completo "stava sopra") e si distribuiscono le carte: quattro per ciascuno, più quattro a centro tavola, impilate, con solo la carta in cima scoperta. Anche in questo caso, se la carta scoperta è un fante, il mazziere se la prende e la sostituisce.
Il gioco. I preliminari sono abbastanza elaborati, con un vago sapore di rituale, ma il gioco è nel complesso abbastanza semplice. Ci si comporta pressappoco come nella "Presa secca", prendendo tutto se si cala una carta uguale nel valore a quella in cima alla pila, oppure calando una carta qualsiasi e passando la mano. Tuttavia esistono differenze rispetto al gioco greco. Il "Pishti", l'equivalente della "Presa secca", si effettua (quando è rimasta una sola carta) solo con una carta di uguale valore, e il fante in questo caso non può prendere.

Il punteggio. Il "Pishti", illustrato al paragrafo precedente, vale *dieci punti* come la "Presa secca". Poi, si adotta il seguente punteggio:



- gli assi e i fanti valgono *un punto*;
- il due di fiori vale *due punti;*
- il dieci di quadri vale *tre punti;*
- le "carte" valgono, anch'esse, *tre punti.*

Come si vede, la regola che esclude il fante dalla presa del "Pishti" (o meglio, che gli consente di prendere ma non di realizzare i dieci punti) complica le cose e rende il gioco meno automatico. Il fante va amministrato, anche qui, con oculatezza, in modo da utilizzarlo solo per prese consistenti. A differenza che nel precedente gioco, però, qui occorre tener presenti le carte che escono, senza che

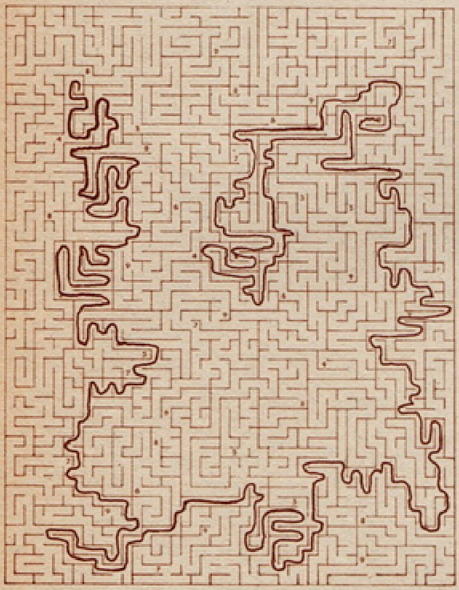


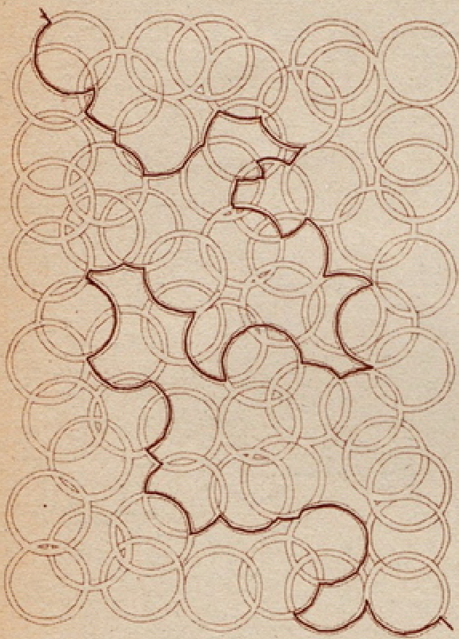
nessuna "regola del 48" venga in soccorso.
Le carte vanno tenute a mente perchè se qualcuno (cosa tuttaltro che infrequente) conquista il mucchietto quando gli altri giocatori hanno ancora carte in mano, è probabile che inizi a verificarsi una serie di "Pishti". Per evitare che l'avversario prenda, dunque, bisognerà gettare carte che non siano ancora uscite.
Il "Pishti" può essere complicato con il "bluff", e in questo caso diventa un gioco irresistibile.
Si tengono buone, per la versione con il bluff, tutte le regole fin qui esposte, con questa aggiunta: al momento di effettuare il "Pishti", il giocatore non fa vedere all'avversario la carta che gioca. Se l'avversario sente odore di imbroglio, chiede al giocatore di scoprire la carta, e in questo caso possono verificarsi due circostanze: se il bluff esiste, chi lo ha sventato incamera le due carte oltre a segnare al proprio attivo 20 punti: se il bluff non esiste, le due carte e i 20 punti vanno a chi stava effettuando il "Pishti".
In genere, a "Pishti" si gioca sino a raggiungere 101,151 o 201.
Sul prossimo numero parleremo di alcuni giochi inglesi e dei primi rudimenti della "nobile arte" dei solitari.

SOLUZIONI

del numero precedente

Labirinti





Problemi Matematici

I tre problemi posti nel numero precedente riguardavano tutti i numeri interi. Ad esclusione del terzo, la cui risoluzione è legata, per così, dire, al "verbale" (e quindi qualcuno giustamente lo definirà indovinello più che problema), gli altri hanno un carattere costruttivo.
La risposta al primo problema (trovare il numero che termina per 2 e in cui spostando il due dalla coda alla testa diventa il doppio di se stesso) è un numero piuttosto lungo (18 cifre) ed esattamente: 105263157894736842. A dispetto della lunghezza, la sua costruzione è piuttosto semplice: basta partire dall'ultima cifra nota, eseguire la moltiplicazione per 2, trasferire (tenendo conto del riporto) la cifra del prodotto nel moltiplicando ed arrestare l'operazione quando si ottiene un 2 senza riporto. Per maggior comprensione, ecco l'esempio dell'inizio del procedimento

...36842 ×
2 =
... 3684

in tal modo, il moltiplicando è il numero cercato e il prodotto è, appunto, il suo doppio.
Il secondo problema, che a prima vista si presenta piuttosto strabiliante, è poi di facile risoluzione nel senso che si riduce, dopo breve analisi, a quello di determinare a quale cifra della successione da 1 a 0 assegnare un 1 (oltre che al 2, ovviamente): questa cifra sarà poi l'indicatore del numero di zeri presenti nel numero stesso. Ecco la soluzione (unica) riferita ai numeri della successione:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2 1 0 0 0 1 0 0 0 6

Determinare la legge di composizione con cui sono disposte le cifre del numero del terzo problema non era facile perchè tale legge non ha carattere numerico nè matematico in generale. Vorrei allora scusarmi con chi forse ci si è rotto la testa. La legge di composizione ha carattere verbale nel senso che nel rapporto numero 6830451792 le cifre cadono nel posto dell'ultima lettera del loro nome. Se dunque comincio scandendo ZERO lo O si trova al quarto posto. Ora lo cancello con un tratto e scandisco UNO, lo cancello e proseguo con DUE, ecc. Procedendo in questo modo ciclicamente e non contando i numeri cancellati, concludo la successione da 0 a 9.

Master Mind

1	A	V	G	G
2	A	V	V	A
3	V	R	A	R
4	A	G	V	A

Scarabeo

1) Con I di Inutile INSAZIATO
[1+2+1+8+1+1+(1×2)+1]×2=34
AL = 3
TO = 2
OR = 3 Totale 42
2) Con A di Gitane N di Spronata I di Pergioco A di Scavare NAZIONALISTA
[(2×2)+1+8+1+1+2+1+2+1+1+1+1]×2 =48
3) Con A di Spronata O di Pergioco R di Scavare STAZIONARIO
1+1+1+(8×3)+1+1+2+(1×3)+1+1+1=37
AN = 4
VA = 7 Totale 48
4) Con A di Idolatria E di Ernia TASSAZIONE
[(1×2)+1+1+1+1+8+1+1+2+1]×2=38
ODI = 8 Totale 46
5) Con RA e N di Ernia TRANSAZIONE
[1+1+1+2+1+1+8+(1×2)+1+(2×2)+1]×2 = 46
6) Con I di Idolatria e I di Ernia SITUAZIONI
[1+1+1+4+1+8+(1×3)+1+2+1]×2=46
AT = 4 Totale 50
7) Con A di idolatria e A di Ernia SANZIONATA
[1+1+2+8+(1×2)+1+2+1+1+1]×9=180
Totale del punteggio ottenuto punti 462.

di questo numero

La numerazione progressiva nel diagramma dà una soluzione possibile

Problema 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	50	11	24	63	14	37	26	35
7	23	62	51	12	25	34	15	38
6	10	49	64	21	40	13	36	27
5	61	22	9	52	33	28	39	16
4	48	7	60	1	20	41	54	29
3	59	4	45	8	53	32	17	42
2	6	47	2	57	44	19	30	55
1	3	58	5	46	31	56	43	18

Problema 2

Ne abbiamo contate 63 (si veda la numerazione progressiva della figura)

30	33	16	5	46	49	18	7
15	4	29	32	17	6	45	48
28	31	34	55	50	47	8	19
3	14	27	60	63	54	51	44
26	35	56	53		61	20	9
13	2	25	62	59	52	43	40
36	57	12	23	38	41	10	21
1	24	37	58	11	22	39	42

Problema 3

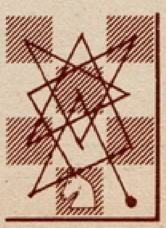
1)

1. e4	Cf6
2. f3	C:e4
3. De2	Cg3
4. D:e7+	D:e7+
5. Rf2	C:h1 matto

2)

1. e4	e6
2. d3	Dg4
3. Ae3	Cc6
4. Ad4	Ab4+
5. Re2	C:d4 matto

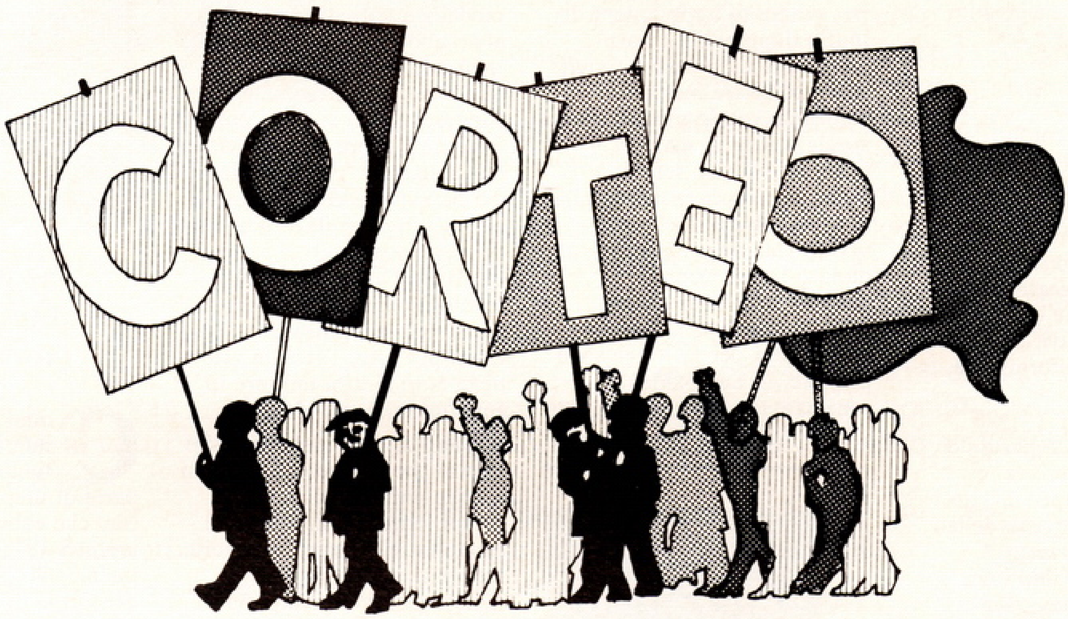
Problema 4



f g h

CI GIOCHIAMO LA TV?

Il corteo circonda la sede della TV
Le forze dell'ordine reagiscono - Lo scontro è in corso
Come finirà?

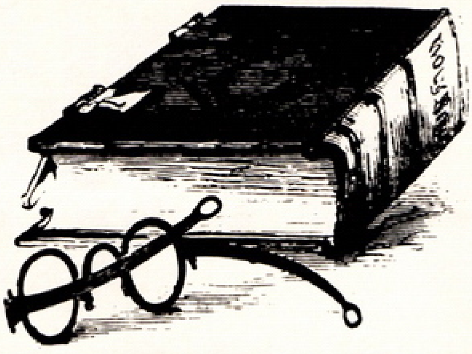


Una sera. Amici simpatici e intelligenti. Giocarsi la TV, le piazze della città, il palazzo del governo, gli enti di stato in uno scontro appassionante, regolato solo dall'abilità tattica e strategica dei partecipanti.
Corteo, una novità. Una città, i manifestanti, le forze dell'ordine.
Una sfida di abilità e intelligenza tattica per la conquista della città.

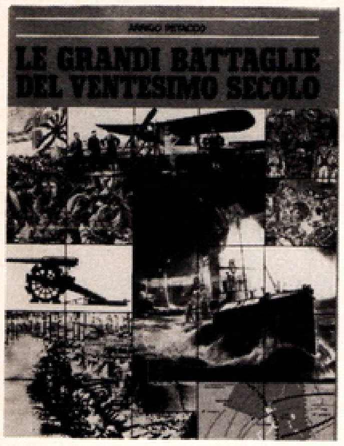
CORTEO ®
GIOCO DI SIMULAZIONE

mondadori giochi



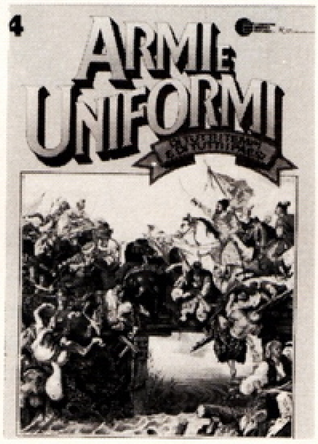


LETTURE



Le grandi battaglie del ventesimo secolo

La casa editrice Curcio ha messo in circolazione *Le grandi battaglie del ventesimo secolo*, pubblicazione a dispense che si propone di illustrare tutti i conflitti che hanno travagliato la nostra epoca.
In più di duemila pagine, raccolte in sei grossi volumi, troveranno posto saggi illustrativi, fotografie e tavole a colori, grafici e cartine, descrizioni di navi, aerei, armamenti e uniformi, più un notevole numero di testimonianze di contemporanei (la parte del leone, almeno per ora, è sostenuta dal super-inviato speciale del "Corriere della Sera", Luigi Barzini).
Pur con gli ovvi limiti che operazioni di questo genere comportano, *Le grandi battaglie* va al di là di intenti puramente speculativi. Si tratta effettivamente di un'opera utile per chi vuole approfondire temi e problemi della storia contemporanea dalla visuale particolare dell'ambiente militare.
L'autore-coordinatore, Arrigo Petacco, non è nuovo ad imprese editoriali di questo genere; gli studi precedenti e la ben nota carriera di giornalista e di saggista garantiscono la serietà dell'iniziativa, che vede il "grosso nome" contornato da un cospicuo numero di collaboratori.
Dal punto di vista dei giocatori di simulazioni, *Le grandi battaglie* rappresenterà indubbiamente una buona fonte di informazioni (anche se, per il momento, le cartine geografiche e topografiche scarseggiano un po'). Se si avrà l'avvertenza di comprare il primo numero e di tener d'occhio l'indice, si potrà anche effettuare un minimo di scelta fra le prossime puntate, per evitare di appesantirsi di inutili doppioni: è chiaro infatti che *Le grandi battaglie* non può essere messo a confronto con le pubblicazioni specialistiche in materia militare, ma può servire a riempire i vuoti esistenti nella propria biblioteca. Il che, ovviamente, non impedisce ai danarosi e ai poco documentati di comprarsi tutte le dispense, se avranno la pazienza per farlo (ne sono previste 72, con scadenza settimanale).



Armi e Uniformi

L'uniformologia è un settore ormai trainante anche nella pubblicistica di larga tiratura; e di pari passo con l'uniformologia va anche la storia delle armi, da offesa e da difesa, che l'uomo ha adoperato nel corso della sua storia.
Si sono fatti indubbiamente molti passi in avanti, da quando sia le armi, sia le uniformi venivano considerate, nel nostro paese, argomenti degni tutt'al più dell'interesse di un pubblico limitato di modellisti e di studiosi, per altro abbastanza emarginati. I tabù e le incomprensioni appaiono oggi largamente superati, e non si corre più il rischio di essere considerati dei sanguinari guerrafondai o dei maniaci se ci si interessa a questi aspetti della storia, che del resto sono stati sempre al centro dell'attenzione degli studiosi in paesi meno prevenuti del nostro (faccia testo, per tutti, l'elevato valore della storiografia militare in Inghilterra).
A quanto pare, insomma, si è capito che lo studio delle armi e delle uniformi di tutti i tempi, oltre che agli sbocchi modellistici e ludici che molti lettori di questa rivista conoscono, può gettare nuova luce sulla storia del costume, della cultura, della vita sociale di un determinato periodo.
È in questo spirito che sembra nata l'iniziativa della Rizzoli Editore, che ha avviato da due mesi la pubblicazione a dispense di *Armi e Uniformi*, prima opera italiana di grande tiratura dedicata a questi due argomenti. Realizzata e diretta da Vezio Melegari, coadiuvato da due consulenti di eccezione, Bartocci (tecnica e storia delle armi) e Gasparinetti (uniformologia) articolata in 60 fascicoli settimanali, *Armi e Uniformi* coprirà tutta la storia dell'uomo, dalle armi primitive alla bomba atomica, dalle corazze etrusche alla divisa dei *marines*.
L'opera è frutto di una paziente ricerca di archivio e di una gigantesca raccolta di fonti documentaristiche e iconografiche. Anche se in qualche momento l'amore per la materia rischia di far sembrare pedanti gli autori, in realtà persino questa pedanteria è funzionale ad uno degli scopi del lavoro, che è quello di fornire ai modellisti e agli appassionati indicazioni ed elementi utili per il loro *hobby*.



Prova la tua intelligenza giocando 4°

Come suggerisce il numero ordinale nel titolo, il libro fa parte di una serie inesauribile (sic) che ebbe l'avvio nel lontano 1976 grazie alla buona volontà della redazione della B.U.R. La gamma dei giochi — problemi — quesiti proposti è vasta ed eterogenea per difficoltà ed argomenti, col vantaggio di riuscire a coinvolgere un pubblico altrettanto vasto ed eterogeneo.
L'obiettivo degli autori non consiste nella misurazione del quoziente d'intelligenza del lettore, del resto discutibile data la mancanza di chiarezza della definizione preliminare di intelligenza, ma nell'offrire un'alternativa intellettualmente stimolante alla televisione e a quanto d'altro invade il tempo libero della gente rendendola vieppiù inebetita.
In breve, il libro va "consumato" dai pendolari, da chi soffre in attesa del dentista (funge da anestetico), da chi non sopporta le interruzioni pubblicitarie delle TV private e così via.
Quanto basta per raccomandarlo.

Josephe Lenore Scott
Prova la tua intelligenza giocando 4°
BUR-RIZZOLI
pp. 152, lire 2500

TWEN STUDIO

FIDELITY ELECTRONICS

LA SFIDA CONTINUA



Sensory Chess Challenger 8
Il primo calcolatore che "sente" le mosse e risponde direttamente sulla scacchiera!

Sensory Chess Challenger apre la IVª generazione dei micro-elaboratori capaci di giocare a scacchi: una generazione di macchine eccezionali per versatilità, sensibilità, potenza logica.
Straordinario e quasi "magico" l'effetto-presenza di questo sofisticato cervello scacchistico: eliminata la tastiera con lettere e numeri, ora la scacchiera è dotata di diodi luminosi e caselle sensibili in grado di registrare istantaneamente i movimenti dei pezzi! La macchina "sente" le vostre mosse, riconosce il pezzo e risponde segnalando con una luce il pezzo che intende muovere e la casa dove intende spostarlo. Il gioco è vivo, reale, la partita immediata come con un giocatore umano.
Ecco le più interessanti caratteristiche del vostro avversario elettronico: ☐ Gioca a 8 livelli, modificabili anche nel corso della partita. ☐ Conosce le aperture classiche: Siciliana, Francese, Ruy Lopez, Gambitto di donna, ecc. ☐ Analizza i problemi e consente di togliere e aggiungere pezzi, giocando sia con il bianco che con il nero. ☐ Costruisce partite sempre diverse, variando le risposte. ☐ Rifiuta mosse irregolari e consente il controllo istantaneo di tutte le posizioni. ☐ Gioca contro se stesso: in qualunque momento potete chiedere alla macchina di mettersi al vostro posto e di rispondere alla sua stessa mossa! ☐ Prezzo al pubblico: lire 270.000. ☐ Funziona anche a pile.

Voice Sensory Chess Challenger 10.



Questo micro-elaboratore rappresenta il modello più sofisticato della nuova generazione: la macchina, oltre a "sentire" le mosse, parla. Una voce elettronica annuncia in inglese le mosse del calcolatore, quelle dell'avversario e le catture di ogni pezzo. Dieci livelli di gioco racchiudono in questo modello il programma scacchistico più avanzato della Fidelity (la Casa che ha vinto l'ultimo Torneo mondiale di scacchi per micro-elaboratori).
Chess Challenger 10 conosce ben 64 aperture da manuale, ed ha in memoria 64 partite celebri fra cui storici incontri di Morphy, Capablanca, Fisher, Spassky, Karpov, ecc.: potrete riviverli, misurando la vostra abilità contro un campione del mondo! La macchina conferma con un punteggio ogni vostra risposta giusta, oppure vi indica la mossa effettivamente giocata dal maestro. ☐ Orologio di gara e possibilità di collegare un'unità stampante. ☐ Prezzo al pubblico: lire 550.000.



Voice Bridge Challenger
Finalmente un micro-elaboratore capace di giocare, e vincere, a bridge!

La macchina, dotata di un nuovissimo programma, è in grado di sviluppare una notevolissima abilità strategica, sia in dichiarazione che nel gioco della carta. Voice Bridge Challenger conosce le principali convenzioni: Stayman, Blackwood, Texas, 2 Fiori Forte, 1 Senza Debole, ecc. e applica un sistema di dichiarazione basato sull'American Standard. Principali caratteristiche: ☐ Gioca indifferentemente da 1 a 4 ruoli: può fare il vostro compagno, può impersonare due avversari, può giocare da sola o permettere a voi di giocare da soli. ☐ Legge le carte che voi stessi mescolate e distribuite. ☐ In attacco elabora un piano e lo esegue come un giocatore umano. ☐ Annuncia in inglese le proprie dichiarazioni. ☐ Prezzo al pubblico: lire 495.000.

Non confondete i prodotti originali Fidelity Elec. con le imitazioni: se non li trovate nei negozi di giochi o elettronica della vostra città chiedete a Selegiochi il nome del rivenditore più vicino

nome
via
città

PG

Distributore esclusivo
selegiochi
Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517

UN GIOCO SULL'ALTOPIANO

di Roberto Casalini



I giochi, e soprattutto quelli più antichi, sono stati spesso veicolo di concezioni etiche o religiose. L'abbiamo visto, nello scorso numero, con il tradizionale "gioco dell'oca" che, nell'estrema semplicità della sua struttura, sottintende il corso della vita, regolato da un elementare dualismo (bene-male, premio-castigo, avanzamento-retrocessione). Altrove, il gioco veniva associato a forme religioso-rituali: nel Madagascar, al "Fanorona" venivano assegnate proprietà divinatorie; in Messico, prima della conquista spagnola, gli aztechi veneravano addirittura una divinità che presiedeva al gioco d'azzardo, il dio Macuilxochitl.

Con i giochi di percorso, che configurano una sorta di viaggio simbolico, extraspaziale ed extratemporale, il rimando al fattore religioso si fa anche più scoperto.

È così, per esempio, nell'antichissimo gioco egizio del "Serpente Arrotolato", risalente al periodo della Terza Dinastia (2868-2613 a.C.). "Nella mitologia egizia- scrive R.C. Bell — il serpente che si mangia la coda era il simbolo dell'eternità, per cui è probabile che in origine questo gioco avesse un'importanza rituale e fosse usato per trarne auspici piuttosto che per divertimento".

È così anche per l'archetipo indiano di una variante del gioco dell'oca molto popolare in Inghilterra: "Scale e serpenti". Il tavoliere di questo gioco è forse familiare anche ai nostri lettori: 100 caselle, costellate di scale che portano a caselle superiori, e di serpenti che fanno scivolare verso il basso.

In India, il gioco si chiamava "Moksha-Patamu", ed era una sorta di "supporto didattico" per l'indottrinamento religioso. "I saggi indù — citiamo

ancora dal Bell — insegnavano che "pap" (il buono) e "punya" (il cattivo) coesistono; la buona condotta, rappresentata dalle scale, aiuta l'individuo a raggiungere la perfezione finale, o "nirvana". La cattiveria, simboleggiata dal serpente, porta alla reincarnazione in una forma animale".
In nessun gioco, però, la religione è presente in forma così massiccia e totalizzante come nel gioco di cui ci accingiamo a parlare, il gioco tibetano detto "della Rinascita" o, più esattamente, "Determinazione dell'Ascesa per Stadi".



"Il gioco della Rinascita — affermano Mark Tatz e Jody Kent nella prefazione al loro libro — rivela la topografia tibetano-buddhista dell'universo. Il dipinto arrotolato o "tavola del gioco" delinea una geografia cosmica che presenta le possibilità di rinascita di ciascuno e illustra le vie di liberazione e le forme di illuminazione. Nel caso di questo gioco si rivelano le inclinazioni dei giocatori verso certe destinazioni e si manifestano le linee di fondo per poter trascendere l'esistenza ordinaria e conseguire condizioni future libere da sofferenza. Il gioco della Rinascita fu inventato nella prima metà del tredicesimo secolo da Sakya pandita Kunga Gyaltsen ("il cui Stendardo è Gioia Totale"), il grande studioso di sanscrito appartenente alla setta dei Sakya. Egli lo creò come svago per la madre malata, dato che veniva considerato nocivo — anche per i malati — dormire durante il giorno".
Proseguono Tatz e Kent: "In seguito i tibetani lo considerarono un gioco educativo, che insegnava ai bambini la topografia buddhista del mondo e l'apprendimento del carma. Apprezzato anche come svago, lo giocavano giovani e vecchi, laici e monaci, con grande divertimento e battute sulle tendenze carmiche rivelate dal getto dei dadi. I tibetani amavano molto il gioco di dadi, e spesso facevano scommesse. Nei monasteri gli anziani si svagavano con esso durante le feste, e i giovani nei lunghi pomeriggi dopo i rituali e lo studio".



Il gioco

Prima di addentrarci (cosa che del resto faremo solo (sommariamente) nel complesso universo concettuale del buddismo, e nella concezione che governa il gioco, sarà indispensabile descriverlo tecnicamente.
Il gioco originario di Sakya pandita constava di 72 caselle (8×9), mentre nella versione bhutanese venivano aggiunti tredici gradini finali che portavano alla "buddhità". Simile a queste due si presenta anche la versione nepalese, mentre quella coreana ha 169 (13×13) caselle, e usa un dado su cui sono incise sei lettere di un mantra (il mantra è una struttura di sillabe sanscrite che attiva e rende operante l'energia o le qualità di una particolare divinità o potere).
La versione attuale, riprodotta nel tavoliere allegato al libro, è di 104 caselle (8×13), e la si deve a Pema Dorje, un giovane tibetano che vive in India, a Manali, sulle colline ai piedi dell'Himalaya.

Come si gioca

Il numero dei giocatori è illimitato. Si parte dalla casella numero 24 ("la strada maestra del cielo"), su cui tutti i partecipanti dispongono i loro segnalini.



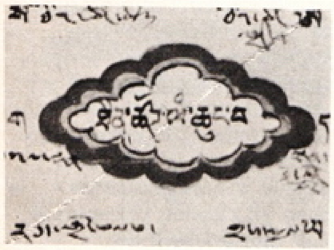
Per giocare serve un normale dado a sei facce. Chi ottiene i numero più basso inizia. Gettato il dado, il primo giocatore va nella casella indicata. La strada che conduce al nirvana, occorre dirlo, è estremamente stretta, e solo pochi riusciranno, fin dal primo lancio, a imboccarla.
Infatti, dei sei numeri del dado, solo uno (l'uno) conduce a una casella superiore: il 27, che raffigura il "cielo dei quattro grandi re". È un avvio, tutto sommato, non proprio bruciante, perchè in questo caso fortunato si rinasce appena "nelle classi inferiori degli dei", cioè tra coloro che reggono il mondo per conto degli dei superiori. Ma la via dell'illuminazione è lunga e difficile.
Coloro, invece, che ottengono un numero tra il due e il sei, retrocedono. Con il due vanno alla casella 17 (il continente meridionale), con il 3 alla casella 15 (tra gli "asura", che sono gli antidei, paragonabili agli angeli ribelli del cattolicesimo o ai Titani della mitologia greca), con il numero quattro alla casella 11 (e qui, ahimé, si rinasce animali).
Con i due numeri più alti, la sorte è delle più infelici: nel primo caso si va a finire alla casella 10, tra i "preta" o spiriti affamati (creature tormentate dall'ingordigia, con le bocche come spilli, i ventri come montagne e le gole che trasformano il cibo in fuoco), nel secondo si raggiunge addirittura l'"inferno dei rianimati".
In genere, ripartendo dal basso, le probabilità di rinascere in forme superiori sono maggiori (alla casella 14, per esempio, quattro numeri fanno avanzare e due soltanto retrocedere). Ma, si sa, quando si è toccato il fondo...
Procedendo verso l'alto, invece, la strada si complica: alla casella 27, solo un lancio di dadi porta in avanti (di una casella, al "cielo dei trentatrè"), gli altri rimandano verso le sofferenze. Solo a un certo punto, alla casella 54 (il "Mahayana", o "cammino maggiore dell'accumulazione") il giocatore è sicuro di non tornare più indietro, cioè di non ricadere più, parlando in termini buddhistici, verso un destino inferiore.
Ciò accade perchè si è



per imparare a rinascere

Per imparare (e praticare) il gioco tibetano della Rinascita è utile acquistare il libro di Mark Tatz e Jody Kent — Rinascere, il gioco tibetano della liberazione — Sonzogno, 1980 — pp. 240 + tavoliere — lire 8000.
Il libro si apre con una curiosa dedica rituale: "Al dotto e sapiente Dezhung Rinpoche, che ha dato il suo benevolo consenso alla pubblicazione di questo gioco ("Sarà di grande utilità"), al Lama Trinlay Drubpa e ad altri che l'hanno incoraggiata con consigli e sono stati d'aiuto nella sua pubblicazione, e naturalmente alla comprensiva Signora dell'Illuminazione. Che il merito derivante da questo gioco possa essere votato al bene di tutti gli esseri viventi".
Nella prima sezione del libro, i profani troveranno una minuziosa esegesi filosofico-teologica, ricca anche di informazioni sull'origine del gioco.
Il corpo fondamentale del volume è dedicato invece al commento delle 104 caselle che compongono il gioco.

raggiunta la calma e la concentrazione, che consentono di sviluppare i quattro fondamenti del potere psichico. Il giocatore-fedele che ha intrapreso la via dell'illuminazione, è qui all'inizio del sentiero che gli consentirà di sviluppare le consapevolezze più elevate: l'occhio diviso (per vedere ogni luogo dell'universo), l'orecchio diviso (per udire tutti i suoni), la conoscenza dei poteri altrui, le conoscenze delle vite passate (proprie e anche degli altri), i poteri psichici. "Questi ultimi- spiegano i due autori del libro — includono una forza miracolosa, l'irradiamento di luce, la trasmutazione degli elementi, e il controllo sulle apparenze (l'abilità per esempio di creare corpi-fantasma)".



Comunque, il meccanismo del gioco è semplicissimo: basta lanciare a turno i dadi, andare nella casella indicata dal risultato, e procedere così, avanti e indietro, finché si riesce a raggiungere la casella 104, ovvero il "nirvana". Chi arriva a tale meta per primo vince: ha trasceso la legge delle continue rinascite, e vivrà in eterno in uno stato di beatitudine.

Classificazione del gioco

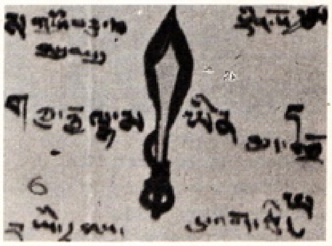
Ora che abbiamo descritto la tecnica di "Rinascita", vediamo a quale famiglia di giochi può appartenere. Regolato come è dal lancio dei dadi, dall'avanzare e retrocedere fortuito, dai premi e dalle punizioni, sarebbe da ascrivere senza problemi alla vasta famiglia dei giochi di percorso.
Tanto più, poi, che le rassomiglianze con il nostro gioco dell'oca e, ancor più, con il progenitore indiano di "scale e serpenti", sono abbastanza marcate.
Nel libro di Tatz e Kent si accenna anche a una vasta famiglia di giochi orientali, dal "gioco del mandarino o delle promozioni" al "soguroku" (sic!) che da "Rinascita" o da un antenato comune anche al gioco tibetano discenderebbero.

gli inferi di Buddha

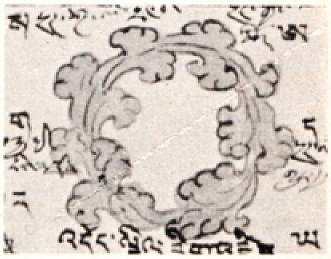
Nel gioco tibetano della "Rinascita", le prime otto caselle sono il luogo deputato degli otto inferni formati dal carma collettivo degli uomini, vale a dire prodotto delle loro cattive azioni.
In questi inferni vige una legge del contrappasso simile a quella dantesca, però infinitamente più crudele e agghiacciante. Per sapere che cosa aspetta il giocatore che un lancio sfortunato dei dadi destina a una di queste caselle, ecco una breve elencazione delle "delizie".
Viene per primo "l'inferno dei Vajra", destinato a coloro che rompono i voti tantrici o abusano del loro potere magico-spirituale. Pare che sia l'inferno più crudele, perché le sofferenze qui non sono fisiche ma mentali, con conseguente stato paranoico. Da questo inferno è difficile (anche nel gioco) uscire.
Nell'"inferno interminabile" piombano coloro che assassinano i propri genitori o un maestro e in genere attentano alla comunità buddhista. Questo inferno è una prigione di fuoco incandescente. Quelli che vi stanno dentro sono frustati o bolliti in pentole di ferro colme di bronzo fuso, "a testa in giù come gli ingredienti di una zuppa di riso".
Negli "inferni caldi e molto caldi" vanno coloro che si sono macchiati di crimini attraverso il fuoco. Costoro, sventurati, vengono ingozzati di bronzo fuso, "che brucia senza tregua le viscere", nonché trapassati dall'ano alla testa con armi spinose e appuntite.
Chi pecca con la bocca va invece negli "inferi dell'ululato e del grande ululato". Solito trattamento a base di drink metallici, solo che qui si tratta di rame. In questo inferno finiscono anche i governanti corrotti. A chi abbia mentito litigando con un compagno la lingua si fa lunghissima, e i demoni scavano in essa un profondo fosso che viene riempito dal solito rame fuso. In più, ai bordi della lingua nascono vermi che la divorano.
Gli "inferni della corda nera e dello sfracellamento" sono, rispettivamente, per i ladri e per i fornicatori. I ladri vengono tagliati a pezzi, con seghe, dai demoni, mentre gli adulteri si sfracellano contro montagne di ferro, rinascono e si tornano a sfracellare.
Gli assassini vanno all'"inferno dei rianimati" e sono condannati ad assassinarsi l'un l'altro per rinascere e riuccidersi. Chi ha ucciso uccelli o cervi sta nel "luogo degli escrementi" e se ne ciba. Non sarebbe finita lì, ma per buon gusto tralasciamo il seguito.
Per chi abbia, traduciamo con espressione cattolica, "peccato con il pensiero", la meta di soggiorno è data dagli "inferni freddi". Ci sono, qui, dieci graduazioni di pena, che vanno dal freddo che fa venire le vesciche a quello che fende la carne in "mille petali".
Più blandi, infine, gli "inferni per un giorno". Essendo, nella concezione tibetana, gli inferni luoghi materializzati dalle azioni perverse dell'umanità, gli "inferni per un giorno" sono degli "inferni privati", personali, creati da particolari cattive azioni dei singoli.
Fin qui gli inferni: ce n'è abbastanza da fare impallidire lo "stridor di denti" dantesco. Poichè partite dalla casella 24, ora sapete cosa vi capiterà se tornate così indietro.



Quella dei dadi, inoltre, pare essere una particolarità di molti giochi asiatici: gli stessi scacchi venivano giocati determinando le mosse dei pezzi con il lancio dei dadi.



Per comodità, quindi, diciamo pure che "Rinascita" è un gioco di percorso. In realtà, il termine corretto da adoperare per un gioco simile sarebbe "simulazione".
Gli appassionati di "wargames", forse, grideranno all'eresia, ma il termine pare giustificato dall'intima struttura del gioco: "Rinascita", infatti, è completamente informato alla visione del mondo del buddhismo tibetano, e simula il cammino che il mortale compie nei vari "luoghi" (inferiori e superiori) della mitologia tibetana, seguendo il "samsara" (il ciclo delle morti e delle rinascite, che porta ai sei destini carmici) fino a trascenderlo con il raggiungimento del nirvana.
È vero, si tratta di una topografia totalmente fantastica, di una geografia che non ha riscontro nell'esperienza: gli unici indirizzi di un mondo reale, riconoscibile, sono le tre caselle dedicate alle religioni rivali: la barbarie (identificabile con l'Islam e con la pressione turca), l'induismo e il Bön (l'antica religione sciamanica pre-buddhista del Tibet).



Per il buddhismo, però, il mondo reale, quello che noi viviamo, è solo fenomeno esteriore, pura forma accettata solo per convenzione. Essendo quella umana una delle tante condizioni possibili (anche se unica da cui intraprendere il cammino della liberazione),

essendo quello di uomo uno dei tanti "gusci" in cui è possibile rinascere, ma non la condizione di vita definitiva, essa è per il buddhismo semplice parvenza, illusione. Per il buddhismo quindi, i luoghi della sua cosmologia (gli otto inferni, il regno dei senza forma, il sistema cosmico del monte Meru, il paese della beatitudine, e così via) sono altrettanto e forse più reali delle minuziose ricostruzioni di campi di battaglia e di forze in campo fatte dai wargamisti.
Anche la forma saltellante, irregolare, vagatoria di "Rinascita" non è nata avendo in mente una funzionalità "tecnica" del gioco, ma per riprodurre il più fedelmente possibile ("simulare", appunto) il ciclo delle morti e delle rinascite.
Le morti e le rinascite sono frutto del carma (ne parleremo nel paragrafo seguente) che, nella letteratura buddhista, è appunto descritto in questa forma irrequieta, perennemente mutante.



"Il processo carmico — le azioni e le loro conseguenze — è come una scimmia che incessantemente si arrampica e gira per tutti gli angoli e i cantucci della foresta. Assomiglia a un attore che ha molte parti, a un pesce nel fiume tumultuoso del desiderio e, più di tutti, a un pittore che crea forme e colori".

Il carma

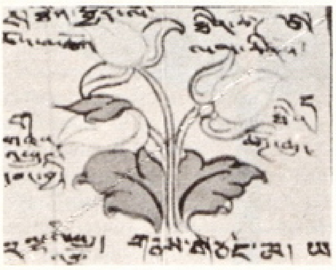
Perché si rinasce? In un testo buddhista, "Le Stanze di Dharmika Subhuti", è affermato: "Ciò che accade agli esseri viventi è solamente il frutto delle azioni del corpo, della parola e della mente, da essi stessi compiute. Non c'è altro Creatore".



l'ascesa al Nirvana

Il nirvana è la meta finale del gioco. Letteralmente, significa: trascendimento dalla sofferenza, liberazione.
In questa casella finale, scrivono Tatz e Kent, "...Mara (il dio che impera sul Regno del Desiderio Sensuale, N.d.R.*) fa visita al Buddha e sostiene che dato che il Buddha ha portato a termine la sua missione di fondare per questa epoca la dottrina e la comunità, egli dovrebbe entrare nel nirvana. Poiché i discepoli intimi non gli chiedono di rimanere, egli acconsente alla richiesta. Egli recide le forze carmiche e per gli ultimi tre mesi vive unicamente grazie ai suoi poteri psichici...".*
"...Il giorno della parinirvana (l'entrata finale di Buddha nel nirvana, N.d.R.*) si lava in un fiume, e coloro che sono con lui si meravigliano del suo vigore fisico. È l'anno 486 a.C.; egli ha ottant'anni. Verso sera si sdraia sul fianco destro tra due alberi di Sal: la "posizione del leone"."*
Dopo aver convertito gli ultimi due discepoli personali e aver dato istruzioni agli intimi sulla dottrina, la comunità, la disciplina monastica, Buddha pronuncia l'ultima frase di insegnamento: "I composti carmici sono soggetti alla legge della dissoluzione, nell'andirivieni essi sono impermanenti. Non lamentatevi, ma raggiungete il vostro obiettivo senza negligenza, poichè è grazie alla vigilanza che arriviamo al pieno Risveglio e agli altri frutti del cammino".
L'ascesa al nirvana è degna di un "musical" cosmico: egli sale attraverso i quattro stadi di trance e il Regno della Forma, e attraverso i quattro adeguamenti del Regno del Senza Forma. Raggiunge il Picco dell'Esistenza, l'equanimità della cessazione. Scende attraverso gli otto stadi e risale attraverso le quattro trance. Dalla cima, un luogo carmicamente neutro (avyakrta), egli entra nel nirvana. La terra trema, le stelle cadono, arcobaleni e musica riempiono tutte le direzioni dello spazio". Cala il sipario.









La spiegazione è però incompleta: il carma, sebbene consista in (cattive) azioni del corpo, della parola e della mente, è "essenzialmente un fatto d'intenzione: è l'evento mentale associato a un'azione a causare l'impressione che ha come conseguenza un condizionamento del futuro. Inoltre è sempre il pensiero che motiva l'attività carmica; un'uccisione accidentale non viene considerata un assassinio, ma quando si ingaggi un assassino, questa, sebbene sia solamente un'azione verbale, ha lo stesso se non un peggiore effetto carmico del brandire il coltello, poiché l'intenzione è fatta manifesta. Il proprio destino carmico può essere il risultato di una sola azione violenta, proiettata nel futuro in forma di un seme piantato negli strati profondi della mente, oppure un'attitudine abituale e inveterata verso il mondo".
Dal carma, dunque, discendono le successive rinascite in forme inferiori o superiori. Sapere astrarre, liberarsi dal carma, porta per converso al nirvana.

Il nirvana

Se dunque le cattive azioni portano a rinascite inferiori, per avviarsi verso il nirvana è necessario praticare le "tre ascesi": la moralità, la meditazione e lo studio che porta alla sapienza, comprensione della natura della realtà, porta alla liberazione, elimina per l'individuo il ciclo delle morti e delle rinascite.
Il giocatore che si vuole avventurare in "Rinascita", salendo verso l'alto troverà più strade (il tantra, il Veicolo Maggiore, il Veicolo Minore, eccetera) che portano alla stessa meta.
Le differenze non staremo a spiegarle: il buddhismo insegna però che "tutti i veicoli sono aspetti l'uno dell'altro", cioè "espedienti" diversi che hanno l'unico scopo della salvezza.
L'esempio classico è dato dalla parabola sulla casa in fiamme: dentro ci sono tre bambini ignari e il genitore, che si trova di fuori, per allettarli a uscire poichè non c'è tempo di salvarli a uno a uno, promette loro tre giocattoli diversi, scegliendo per ciascuno di loro il preferito. Quando poi i bambini sono in salvo, egli regala loro tre giocattoli identici.
Con questa parabola, abbiamo terminato la nostra descrizione del gioco di "Rinascita", anche se i problemi filosofici e teologici che esso pone sono ben lungi dall'essere stati affrontati in maniera esauriente.
L'unico consiglio che possiamo dare è di provare a giocarlo, seguendo i commenti delle varie caselle: sarà un modo forse migliore di altri per conoscere una religione che, nonostante tutte le mode "orientali" degli ultimi anni, è poco o niente conosciuta. E la conoscenza di realtà diverse dalla nostra, anche se avviene attraverso un gioco, è tutt'altro che disprezzabile.



TUTTE LE GRANE DEL PRESIDENTE

Per Nicola Palladino, presidente della federazione scacchistica italiana, si prepara un fine anno di fuoco: sfrattato il circolo di Milano, senza una nuova sede, i giocatori meneghini vedono compromessi anni di intensa attività

di Giuseppe Meroni



Quando la Marchesa Moretti, nobildonna non più giovane residente all'isola d'Elba, decise che era venuto il momento di mettersi a lavorare nel commercio dei paralumi, per Nicola Palladino, 48 anni, presidente della Federazione scacchistica nazionale, fu il "matto". La gentile signora, infatti, intimò lo sfratto alla Scacchistica milanese. "I locali mi servono — disse al pretore — Li voglio liberi, e subito". Così, ad alcuni mesi di distanza e respinti tutti i ricorsi, a qualche centinaio di giocatori non resta ora che fare le valigie e cercare un'altra sede, possibilmente entro Natale.
"La situazione — dice Palladino — era ormai divenuta insostenibile. Le spese erano aumentate enormemente negli ultimi tempi. Il guaio è che siccome i locali non adibiti ad uso abitazione non sono soggetti all'equo canone, è assai difficile trovarne altri in affitto ad un prezzo ragionevole. La legislazione, in questo senso, è carente. Si dovrebbe in particolare tenere presente che molte attività, pur necessitando di uffici, non sono esercitate a fini di lucro e non possono impegnarsi a pagare affitti iperbolici. Ora ci siamo rivolti al Comune e, in particolare, al sindaco Tognoli, che ci ha garantito il suo personale interessamento".
Riuscirà l'Amministrazione milanese a recuperare 400 metri quadri di sede necessari a non mettere sul marciapiede pedoni, alfieri, re e regine? Il problema, in realtà, non è solo "tecnico". "A livello nazionale — spiega Palladino — abbiamo da tempo adottato una linea diversa rispetto al passato. Gli scacchi non sono più un gioco riservato a pochi specialisti; le nostre sezioni hanno cessato di essere il ritrovo "chiuso" di pochi adepti, per lo più molto anziani, refrattari a qualunque iniziativa per sviluppare le attività e allargare il numero degli interessati. Soprattutto ci siamo rivolti ai giovani e ai giovanissimi; abbiamo interessato le scuole e gli educatori; ci stiamo battendo per l'inserimento degli scacchi come materia di studio complementare nelle scuole medie; organizziamo corsi pressochè gratuiti per i ragazzini dagli undici ai quattordici anni; disponiamo di maestri preparati e di consulenti in grado di istruire, consigliare, organizzare; in una parola siamo entrati sul terreno sociale, raccogliendo tra l'altro lusinghieri successi. Per questo lavoro non vogliamo una lira, nè ci passa per la testa di chiedere sussidi o finanziamenti. L'essere appassionati di scacchi è una nostra scelta, che non deve impegnare nessuno.
Ora però vorremmo verificare quale è la risposta che riceveremo in una situazione di difficoltà. Personalmente non sono pessimista".
La Scacchistica milanese ha una vecchia tradizione. Sorta nel lontano 1927, per molti anni non ebbe sede fissa ed i suoi aderenti si ritrovavano a discutere e giocare nei caffè.
"Quando vi giunsi io nel 1966 — ricorda Palladino — il punto di riferimento era un bar frequentato dalla "mala", in via Tadino all'angolo con via Panfilo Castaldi. Al piano di sotto piccoli ladruncoli e qualche prostituta professionista e non; al piano di sopra noi. Quando la polizia faceva qualche retata, la nostra sala diventava affollatissima di "giocatori".
Nel 1968 fu indetto un torneo e chiedemmo una Coppa in dono al Presidente della Repubblica per premiare il vincitore. Giunsero subito i carabinieri a compiere accertamenti e, poco dopo, ci venne anche recapitata la coppa, con la raccomandazione però di effettuare la premiazione in un altro luogo. Naturalmente il consiglio cadde nel vuoto. Dove mai avremmo potuto festeggiare il campione, se non in quel famoso bar?".
I soci erano allora una sessantina. Oggi sono oltre quattrocento, più due-trecento ragazzini che annualmente frequentano un corso appositamente studiato per loro e costituisce attualmente l'unica scuola sistematica con una pluriennale tradizione esistente in Europa occidentale.
"In dieci anni — dice Palladino — abbiamo istruito oltre duemila giovani e abbiamo riscontrato molte cose interessanti. Ad esempio possiamo affermare che tutti i ragazzi che sono passati per questi corsi sono migliorati sensibilmente nei loro studi scolastici e, a giudizio dei loro stessi insegnanti, hanno acquisito maggiori capacità logiche, migliore concentrazione sui problemi, sviluppando le facoltà di analisi e di sintesi. Non è un caso, del resto, che il numero dei Consigli di Istituto che si rivolgono a noi per avere consigli e aiuto si moltiplica di anno in anno. Il fatto che venga a mancare la sede proprio in questo periodo, ci preoccupa soprattutto per la regolarità dei corsi".
Iniziative come questa hanno mutato anche l'"identikit" del giocatore che frequenta il circolo e che, in linea di massima, si divide in due fasce d'età: da un lato i giovani dai 16 ai 20-22 anni e dall'altro, dopo un allontanamento motivato prevalentemente da problemi legati al lavoro e alla sistemazione familiare, un "ritorno" dopo i 30-35 anni. Gli scacchi, insomma, non si abbandonano mai, anche se per lunghi periodi può diradarsi il suo interesse. Ma il Go? È vero che sta "convertendo" molti scacchisti?
"Quando una ragazza, da giovane, mi diceva di no — scherza Palladino — immediatamente diventava brutta e antipatica. Forse la conversione al Go deriva da un amore non corrisposto. Ma credo che non si possa mai essere "ex-scacchisti". Battute a parte, credo che ci sia spazio per tutti, ed auguro al Go un buon successo. Credo tuttavia che gli scacchi continueranno a restare il gioco più affascinante".

Una partita a carte col signor Pickwick

"E che ne capisce, lui?" domandò la vecchia con irritazione. "Miller è un buffone patentato, e potete dirglielo che l'ho detto io." E la vecchia signora, affatto ignara di non aver davvero bisbigliato, si tirò su dardeggiando con gli sguardi l'impettito colpevole.
"Via, via," disse sollecito l'ospite con una naturale ansietà di cambiar discorso. "Che ne direste di una partita di *whist*, signor Pickwick?"
"Con gran piacere," rispose questi, "ma non vorrei che metteste su il gioco per me."
"Oh, vi assicuro che mia madre va matta per il *whist*; non è vero, mamma?"
La vecchia signora, che su questo argomento era molto meno sorda che su qualunque altro, confermò subito.
"Joe, Joe," gridò il dignor Wardle; "Joe! maledetto... oh, eccolo qui; tira fuori i tavolini da gioco."
Il letargico ragazzo s'ingegnò, senza attendere altri incitamenti, a disporre due tavolini da gioco, uno per la "Papessa Giovanna" e uno per il *whist*. I giocatori di *whist* erano il signor Pickwick e la vecchia signora contro il signor Miller e il signore corpulento. L'altro gioco comprendeva il resto della compagnia.
Il *whist* fu condotto con tutta quella gravità e quella posatezza che si convengono ad un gioco il cui nome significa "silenzio!"; cerimonia solenne a cui, ci sembra, il nome di "gioco" è stato applicato nel modo più irriverente e ignominioso. Il gioco in giro all'altra tavola era così allegramente chiassoso da interrompere rudemente le meditazioni del signor Miller il quale, non essendo compreso fino al punto che avrebbe dovuto, commise vari alti delitti e misfatti che portarono all'esasperazione la rabbia del signore corpulento e destarono in proporzione il buon umore della vecchia signora.
"Ecco," disse trionfante il colpevole Miller raccogliendo le carte alla fine di una mano; "non si poteva giocar meglio, me ne compiaccio. Impossibile fare una presa di più!"
"Miller avrebbe dovuto giocar quadri, non è vero, signore?" disse la vecchia signora.



GIOCO & LETTERATURA

Dopo l'esordio dello scorso numero, con un brano tratto da "La fiera della vanità" di Thackeray, è ancora la letteratura inglese che fornisce lo spunto alla nostra rubrica "Gioco e letteratura". Il brano che pubblichiamo stavolta è tratto dal capitolo VI ("Una partita a carte d'altri tempi. I versi del pastore. La storia del ritorno forzato") di un'opera molto popolare che inaugurò in Inghilterra la voga dei romanzi a dispense, già affermata in Francia con Balzac.
Alludiamo a "Il Circolo Pickwick" di Dickens, del 1836, romanzo che consacrò la fama del suo autore. Nel brano che vi proponiamo compaiono due giochi molto diffusi in quell'epoca: il "whist" e "Papessa Giovanna".
"Il Circolo Pickwick", tradotto da Ugo Dettore, è pubblicato nella collezione "I grandi libri" dall'editore Garzanti, che ringraziamo per aver concesso la riproduzione del brano.



Il signor Pickwick assentì col capo.
"Avrei proprio dovuto?" chiese lo sciagurato Miller con un dubbioso appello al suo compagno.
"Sicuro che avreste dovuto!" rispose il signore corpulento con voce terribile.
"Me ne dispiace molto," disse il signor Miller, abbattuto.
"Bella consolazione," ringhiò il signore corpulento.
"Due di onori e siamo a otto," disse il signor Pickwick.
"Un'altra mano. Potete farne una?" domandò la vecchia signora.
"Certamente," rispose il signor Pickwick. "Doppio, semplice e *rub*."
"Mai visto una fortuna simile," disse il signor Miller.
"Mai visto carte come queste," disse il signore corpulento.
Un silenzio solenne; il signor Pickwick di buon umore, la vecchia signora seria, il signore corpulento arrabbiato, e il signor Miller spaurito.
"Un altro doppio," disse la vecchia signora; e mise con aria trionfale un sei *pence* e un mezzo *penny* consumato sotto il candeliere a memoria perenne del fatto.
"Un doppio, signore," disse il signor Pickwick.
"Me n'ero perfettamente accorto," rispose aspro il signore corpulento.
Un'altra mano, con gli stessi risultati, fu seguita da un rifiuto del disgraziato Miller; al che il signore corpulento entrò in uno stato di paurosa eccitazione che durò per tutto il gioco, ritirandosi poi in un angolo dove rimase cupamente zitto per un'ora e ventisette minuti; in capo ai quali emerse dal suo eremitaggio e offrì al signor Pickwick una presa di tabacco con l'aria di un uomo che ha elevato il suo animo a un cristiano perdono delle offese patite. L'udito della vecchia signora migliorava sempre più, mentre lo sciagurato Miller si sentiva fuori del suo elemento, quanto un delfino in una garitta da sentinella.
Frattanto il gioco all'altra tavola procedeva con grande allegria. Isabella Wardle e il signor Trundle facevano società, Emily Wardle e il signor Snodgrass facevano altrettanto; e perfino la zia zitella e il signor Tupman avevano stabilito un gioco a due mettendo in comune gettoni e galanterie. Il vecchio signor Wardle era al massimo della sua giovialità, ed era *così* ameno nel tenere il

banco, e le vecchie signore erano *così* esultanti delle loro vincite che tutta la tavola era un continuo frastuono di allegria e di risa. C'era una vecchia signora che doveva sempre pagare una mezza dozzina di carte al che tutti ridevano regolarmente; e quando la vecchia signora s'indispettiva di dover pagare, si rideva ancora di più, allora il volto della vecchia signora s'illuminava gradatamente ed essa finiva con il ridere più forte di tutti. Quando alla zia zitella toccava il "matrimonio", le signorine ridevano ancora e la zia pareva disposta a imbronciarsi; poi, sentendo il signor Tupman stringere la sua mano sotto la tavola, s'illuminava anch'ella e faceva un certo viso saputo come se il matrimonio, in realtà, non fosse così lontano da lei come certuni potevano credere; e allora tutti ridevano di nuovo e specialmente il vecchio signor Wardle che si divertiva al gioco non meno dei più giovani.



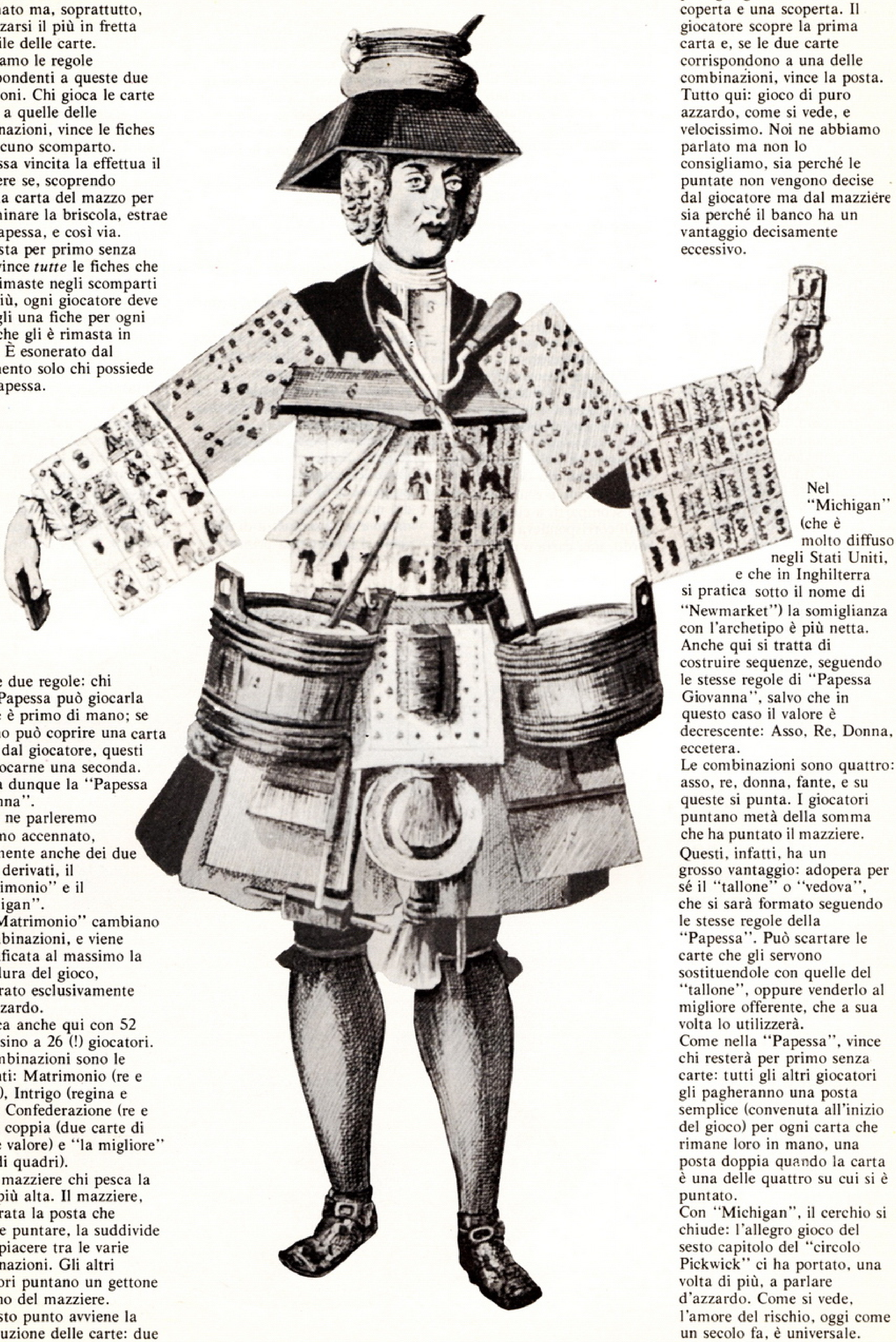
"Papessa Giovanna" un gioco d'azzardo del tempo di Dickens

Dopo il gioco "grave e riflessivo", passiamo all'allegro passatempo praticato dalla maggior parte della famiglia Wardle e dai suoi ospiti, nel brano del "Pickwick" che abbiamo presentato.
Il nome, quello dell'improbabile papessa medievale, conferisce un'aura leggendaria a un gioco che, secondo la probabile data di origine, vede molto prosaicamente la luce in Inghilterra ai primi del XIX secolo.
Si tratta di un gioco di carte, anche se taluni lo classificano tra i giochi da tavoliere solo perchè nell'Ottocento per giocarlo era necessario uno speciale vassoio circolare. Nei moderni derivati ("Matrimonio", "Michigan", "Newmarket") se ne fa comunque tranquillamente a meno.
Un gioco da fare con carte e fiches, dunque, adatto a una compagnia numerosa (il numero dei partecipanti è teoricamente illimitato, ma per il "Michigan" si suggerisce un numero di giocatori da 3 a 8), vivace e rumoroso sia perchè (Dickens nel nostro brano lo suggerisce) si presta a commenti e batture (come nel caso della combinazione "matrimonio" con lo stato della zia zitella), sia soprattutto perchè è un gioco piuttosto meccanico, dominato dal caso, un gioco che suscita allegria in maniera inversamente proporzionale alla sua difficoltà.
A "Papessa Giovanna" si può ridere, urlare e chiacchierare proprio perchè c'è punto o poco bisogno di pensare. Vediamo un po'.
Il vassoio su cui si giocava nel secolo scorso era di legno, di forma circolare e suddiviso in otto scomparti, a ciascuno dei quali corrispondeva, sul bordo, una carta o una definizione: Papessa (nove di quadri), Matrimonio (re e regina di atout), Intrigo (regina e fante di atout), asso, re, regina, fante e Partita (il numero massimo di gettoni in palio, intascati da chi per primo rimane senza carte).
Nel centro del vassoio c'era un incavo che conteneva le fiches (30 per ciascun giocatore).
Come si vede, il vassoio non è indispensabile: le combinazioni suddette, sulle quali si deve puntare, possono essere posate al centro del tavolo togliendole da un altro mazzo di carte.
In genere la partita inizia con le poste, obbligatorie. Ogni giocatore, compreso il cartaro, deve puntare 15 fiches, che vanno distribuite negli scomparti del vassoio in questo modo: 6 sulla Papessa, 2 sul Matrimonio e sull'Intrigo, 1 su Asso, Re, Regina, Fante e Partita.
Dopo le puntate e i preparativi (il mazziere estrae dal mazzo l'8 di quadri, in modo che la sequenza di quel seme si interrompa prima della Papessa; il giocatore alla sua destra mischia le carte), il gioco ha inizio con la distribuzione.
Vanno distribuite tutte le carte, sino a esaurimento del mazzo, ma a ogni giro una carta andrà tenuta in disparte per formare il "tallone" o "vedova". Si scoprirà quindi l'ultima carta del mazzo, che varrà a designare la briscola.
Inizierà a giocare il primo giocatore a destra rispetto al mazziere, posando una carta scoperta (la più bassa di un qualsiasi seme) e dichiarando a voce alta valore e seme.
Chi ha la carta immediatamente superiore (la sequenza si costruisce in ordine crescente, e l'Asso è il valore minore) la cala sulla prima, fino a sequenza ultimata.
La sequenza, naturalmente, si interrompe solo se: si è arrivati al Re; la carta necessaria fa parte del "tallone" o è già stata giocata; è l'8 di quadri.
Lo scopo del gioco è duplice: incassare le poste sulle otto



da
R.C. Bell - G. Dossena
Il libro dei giochi da tavolo
Idea Libri

combinazioni a cui abbiamo accennato ma, soprattutto, sbarazzarsi il più in fretta possibile delle carte.
E vediamo le regole corrispondenti a queste due situazioni. Chi gioca le carte uguali a quelle delle combinazioni, vince le fiches di ciascuno scomparto.
La stessa vincita la effettua il mazziere se, scoprendo l'ultima carta del mazzo per determinare la briscola, estrae una Papessa, e così via.
Chi resta per primo senza carte vince *tutte* le fiches che sono rimaste negli scomparti e, in più, ogni giocatore deve pagargli una fiche per ogni carta che gli è rimasta in mano. È esonerato dal pagamento solo chi possiede una Papessa.



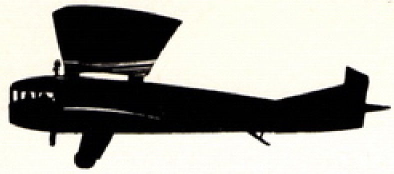
Ultime due regole: chi ha la Papessa può giocarla solo se è primo di mano; se nessuno può coprire una carta calata dal giocatore, questi può giocarne una seconda.
Questa dunque la "Papessa Giovanna".
Poichè ne parleremo abbiamo accennato, brevemente anche dei due giochi derivati, il "Matrimonio" e il "Michigan".
Nel "Matrimonio" cambiano le combinazioni, e viene semplificata al massimo la procedura del gioco, incentrato esclusivamente sull'azzardo.
Si gioca anche qui con 52 carte, sino a 26 (!) giocatori.
Le combinazioni sono le seguenti: Matrimonio (re e regina), Intrigo (regina e fante), Confederazione (re e fante), coppia (due carte di uguale valore) e "la migliore" (asso di quadri).
Fa da mazziere chi pesca la carta più alta. Il mazziere, dichiarata la posta che intende puntare, la suddivide a suo piacere tra le varie combinazioni. Gli altri giocatori puntano un gettone in meno del mazziere.
A questo punto avviene la distribuzione delle carte: due per ogni giocatore, una coperta e una scoperta. Il giocatore scopre la prima carta e, se le due carte corrispondono a una delle combinazioni, vince la posta. Tutto qui: gioco di puro azzardo, come si vede, e velocissimo. Noi ne abbiamo parlato ma non lo consigliamo, sia perché le puntate non vengono decise dal giocatore ma dal mazziere sia perché il banco ha un vantaggio decisamente eccessivo.

Nel "Michigan" (che è molto diffuso negli Stati Uniti, e che in Inghilterra si pratica sotto il nome di "Newmarket") la somiglianza con l'archetipo è più netta. Anche qui si tratta di costruire sequenze, seguendo le stesse regole di "Papessa Giovanna", salvo che in questo caso il valore è decrescente: Asso, Re, Donna, eccetera.
Le combinazioni sono quattro: asso, re, donna, fante, e su queste si punta. I giocatori puntano metà della somma che ha puntato il mazziere.
Questi, infatti, ha un grosso vantaggio: adopera per sé il "tallone" o "vedova", che si sarà formato seguendo le stesse regole della "Papessa". Può scartare le carte che gli servono sostituendole con quelle del "tallone", oppure venderlo al migliore offerente, che a sua volta lo utilizzerà.
Come nella "Papessa", vince chi resterà per primo senza carte: tutti gli altri giocatori gli pagheranno una posta semplice (convenuta all'inizio del gioco) per ogni carta che rimane loro in mano, una posta doppia quando la carta è una delle quattro su cui si è puntato.
Con "Michigan", il cerchio si chiude: l'allegro gioco del sesto capitolo del "circolo Pickwick" ci ha portato, una volta di più, a parlare d'azzardo. Come si vede, l'amore del rischio, oggi come un secolo fa, è universale.



Il "Whist" un antenato del bridge

Il brano che vi abbiamo presentato ha molte caratteristiche che lo rendono particolarmente interessante ai nostri fini.
In primo luogo, la condotta dei giocatori durante le due partite è tratteggiata con mano particolarmente felice.
In secondo luogo, Dickens si addentra in particolari tecnici e non ha esitazioni a fare ricorso al gergo dei giochi che descrive. Testimonianza, questa, sia del fatto che l'autore conosceva bene i due giochi, sia del fatto che "whist" e "Papessa Giovanna" erano popolari presso il pubblico a cui egli si rivolgeva.
Notevole è anche l'acume con cui Dickens sottolinea la differenza tra l'uno e l'altro gioco: alla chiassosità della "Papessa", al cui tavolo si affolla una numerosa e lieta brigata, si contrappone la gravità del "whist", gioco "serio", che necessita di riflessione e concentrazione.
Dickens pone l'accento su tali particolari: "...il *whist* — si può leggere nel brano presentato — fu condotto con tutta quella gravità e posatezza che si convengono ad un gioco il cui nome significa "silenzio!": cerimonia solenne a cui, ci sembra, il nome di "gioco" è stato applicato nel modo più irriverente e ignominioso."
Un gioco, il "whist", che in Dickens diventa una sorta di "mostro sacro". Che razza di gioco sarà mai?
Popolarissimo negli ambienti colti della società inglese durante i secoli XVIII e XIX, come testimonia la frequenza con cui viene citato dai romanzi dell'epoca, il "whist" è in pratica il più illustre progenitore del gioco che oggi, assieme agli scacchi, è più praticato nel mondo: il bridge. Al bridge, nella sua forma attuale, si arriva nel 1925, con la codificazione delle regole del "contract-bridge".
Già da prima, però, il gioco conosciuto come "whist" ha subito profonde modificazioni, fino a estinguersi. È diventato dapprima "biritch" (o "whist russo"), modificando la regola sull'*atout* e introducendo il *contro* e il *surcontro*.
È pervenuto poi al prototipo primordiale del bridge attuale, all'inizio del secolo, con l'introduzione dell'"Auction Bridge", vale a dire del "bridge all'asta". Inventato nel 1902 da due funzionari del servizio civile inglese in India, l'"Auction Bridge" conquista presto l'Europa e i club inglesi poco propensi alle innovazioni.
Gli storici del bridge, come Federico Rosa, fissano la data di morte del "whist" (e del "biritch") al 1907, quando il bridge all'asta conquista anche il Portland Club di Londra.
Oggi, del gioco divenuto popolare nel XVIII secolo (nel 1742 l'inglese Hoyle pubblica il primo trattato scientifico che ne codifica le regole) e che nell'800 ebbe il suo più formidabile giocatore, il francese Guillaume Deschapelles, rimangono poche tracce. Il "whist" è caduto del tutto in disuso, non lo pratica quasi più nessuno.
Converrà comunque, senza addentrarsi in tutte le questioni tecniche (inevitabilmente ingarbugliate, avendo a che fare con un gioco affine al bridge), tracciare schematicamente alcune peculiarità che lo differenziano dal più popolare discendente.
Dunque: il "whist" veniva giocato in coppia, da quattro giocatori, con un mazzo da 52 carte. Il mazziere era obbligato a scoprire, per qualche istante, l'ultima carta del mazzo, che avrebbe dovuto fungere nel corso della partita da *atout* o briscola. Il gioco era fattibile anche con tre persone: in questo caso si distribuivano le carte a un quarto, immaginario giocatore, che veniva associato al mazziere.
Altre differenze con il bridge erano: la mancanza di una dichiarazione simile a quella del gioco attuale; il sistema di segnare i punti molto meno complesso e, infine, la mancanza di ordine gerarchico tra i vari semi.



VITA DI CLUB

Il Go Club di Milano si riunisce ogni sabato pomeriggio, dalle 15,30 alle 19,30 al negozio "Città del Sole" in via Meravigli 7. Una novità di quest'anno è il corso per principianti tenuto dal prof. Enzo Burlini, 6 kyu. Il corso è iniziato l'11 ottobre scorso, avrà la durata di due mesi, e si svolge ogni sabato dalle 15,30 alle 16,30 nella sede del Club. Il secondo turno del corso inizierà nel prossimo gennaio.
Si annuncia anche la data del torneo invernale "Città del Sole", che si terrà il 29 e 30 novembre.
La quota d'iscrizione a titolo di socio è di L. 15.000 annue, mentre gli "ospiti" del Club pagano L. 500 a seduta, il che dà diritto anche a partecipare al corso per principianti.
Per informazioni telefonare a Marvin Allen Wolfthal (02-796679) oppure a Enzo Burlini (02-371730).

La A.I.G.I. (Associazione Italiana Giochi Intelligenti) organizza a Roma nel mese di novembre tre tornei che chiudono la serie di manifestazioni "a tavolino" per l'anno 1980. Il primo torneo è la "Prima Coppa Città di Roma" di boardgames, organizzata in collaborazione con la Avalon Hill. Vi sono poi il secondo Torneo provinciale di Reversi-Othello e il secondo Torneo provinciale di Backgammon, organizzato in collaborazione con la Ditta produttrice del Master Mind, Invicta. Le informazioni e le iscrizioni si ricevono a Roma presso la Città del Sole, in via della Scrofa, 65, Roma. L'organizzatore dell'A.I.G.I. è Alan Petrozzi, telefono 5348934.
Le iscrizioni ai tornei si chiuderanno sabato 8 novembre e si possono effettuare anche presso tutti i negozi in cui è esposta la locandina che annuncia le manifestazioni. I premi per i vincitori consistono in medaglie, targhe, coppe e giochi.
Il torneo di boardgames si svolgerà con la formula dell'eliminazione diretta tra le prime 64 squadre iscritte; ogni squadra potrà essere composta da uno o due giocatori, senza distinzione di età e di sesso. Le gare si svolgeranno a partire dal 15 novembre e si articoleranno su diversi giochi, tra i quali Panzer blitz, Squad leader e Alesia.
Il campionato di backgammon si organizzerà invece per i primi cinque turni dal 22 al 30 novembre, mentre le squadre che rimarranno in gioco si confronteranno in turni successivi. Le regole applicate sono quelle internazionali.
Per il Reversi-Othello, il primo e secondo turno sono previsti il 29 novembre; il terzo e quarto turno il 30 novembre. Date e orari dei turni successivi verranno convenuti tra i qualificati.
Un analogo torneo è in fase di organizzazione a Torino. Il centro promotore fa capo al locale negozio "Giochi dei Grandi". L'organizzatore è Remo Chiosso, Torino, 7801205, oppure 543062.

Torneo Internazionale di Bridge "Campari" 5-8/XII presso l'Hotel Leonardo da Vinci.
Organizzato dall'Associazione Milano Bridge con la partecipazione dei più forti giocatori francesi e polacchi.
È prevista la partecipazione di Omar Sharif.
Per informazioni rivolgersi all'A.M.B. tel. 653291.

Si terrà a Milano, a partire dal 17 gennaio 1981, il Primo Torneo di wargames "Città di Milano", organizzato dal Club "La Grande Armées" sotto il patrocinio della Città del Sole e con la collaborazione dell'Avalon Hill.
I giochi che costituiranno oggetto dei gironi eliminatori fondamentali sono: Squad Leader (Avalon Hill), Arnhem (SPI), Gondor (SPI), Ligny (SPI). La quota di iscrizione è di lire 5.000. Le iscrizioni si ricevono presso Città del Sole, via Meravigli, 3 e presso Marco Annatelli, via Foppa, 32, tel. 02/433861. Tra i premi in palio vi sono numerose copie dei più recenti boardgames, offerti dalle ditte promotrici della manifestazione.

Il club "La Grande Armée" nasce nella primavera del 1980, ed è, probabilmente il primo club, di dimensioni non microscopiche, a riunire gli amatori del "boardgame".
All'interno del club, i diversi settori di questo variegato hobby, sono praticati con identico interesse: dai giochi diplomatici a quelli economici, dal roleplaying ai giochi sportivi, dalle legioni di Cesare alla III guerra mondiale, dalle avventure di Frodo alle battaglie stellari.
Dal punto di vista organizzativo La Grande Armée si caratterizza per l'assenza di gerarchie, statuti, programmi e dell'altra paccottiglia burocratica che ossifica la vita dei clubs.
A questo proposito va fatto notare che L.G.A. non si segnala per la apoliticità "pelosa" che di solito contraddistingue le associazioni che radunano gli appassionati di cose militari.
Infatti, pur nella tolleranza delle più diverse posizioni politiche, il nostro Club non è un ambiente in cui gli adoratori delle imprese delle S.S. Panzerdivisionen si possano trovare a proprio agio.

La Grande Armée

I giorni 24, 25 e 26 ottobre si sono svolti, nella suggestiva cornice della Repubblica di San Marino, le finali nazionali del secondo campionato di Master Mind.
Le selezioni, quest'anno, sono avvenute attraverso problemi pubblicati su nove quotidiani (Corriere d'Informazione, Il Mattino, Paese Sera, Il Piccolo, Il Lavoro, Alto Adige, Il Diario di Venezia, L'Ora, La Gazzetta del Popolo) e un settimanale (Amica).
Sono entrati in finale anche i vincitori del torneo riservato ai giornalisti (primo si è classificato Fabrizio Maffei, del Tempo di Roma) e di due tornei, indetti rispettivamente da una squadra di pallanuoto (la Rarinantes) e da una squadra di pallacanestro (la Reyer).
I finalisti al nastro di partenza sono stati 42.
Sul prossimo numero di Pergioco la cronaca della manifestazione.

A.A.A. Cercasi in tutta Firenze giocatori di Go. Olivier Turquet, via del Bigallo 41, 50012, Bagno a Ripoli (Firenze).

Gli annunci di questa rubrica sono gratuiti. Si pregano i lettori ed i circoli interessati a comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

Invicta presenta



Nuovo originale

Il classico e famoso Master Mind. Ora ancora migliore, grazie alle vaschette incorporate per avere i pioli chiave e pioli codice raccolti ordinatamente e comodamente sempre sottomano. Lire 7.000. Disponibile anche in versione "Originale" Lire 5.500 e "Mini" Lire 3.000.



Master Mind "potenza della logica". A te l'abilità di scoprire il codice segreto del tuo avversario. A te oggi il piacere di scoprire anche in quanti e quali modi puoi farlo. Perché Master Mind é più di un grande gioco: é anche una grande gamma di tipi e versioni perché ognuno possa scegliere la sua.

Super

Sempre più difficile! Ben 5 posizioni e 8 colori! Con possibilità di scegliere il grado di difficoltà preferito dai giocatori. Lire 10.000.





Family

Quando i giocatori sono più di due la sfida é ancora più appassionante e intelligente: a quattro! Lire 14.000.

Supersonic

Qui invece dei pioli e della tavola da gioco disponi nientemeno che di un calcolatore elettronico con video. Sfida il codice in cifre pensato dal Computer componendo sulla tastiera il tuo primo tentativo. Il Computer, dal video, risponde se hai "centrato" una o più cifre e se sono in esatta o errata disposizione rispetto al codice segreto. L'abilità sta nello scoprire il codice nel minor numero di tentativi. Supersonic Electronic Master Mind: Lire 49.000.



MASTER MIND®
"potenza della logica."

C&G

Notizie dalla F.S.I. FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

Nel quadro di una campagna propagandistica tendente allo sviluppo uniforme dell'attività scacchistica in tutto il territorio nazionale, la Federazione Scacchistica Italiana organizza la:

5â COPPA ITALIA

Sono previsti premi, rimborsi e indennità per 8 milioni.

MONTEPREMI

— 1° classificato
Coppa Italia e L. 1.000.000
— 2° classificato
medaglia e L. 600.000
— 3° classificato ex aequo
medaglia e L. 300.000
— 3° classificato ex aequo
medaglia e L. 300.000
— 5° classificato ex aequo
medaglia e L. 200.000
— 5° classificato ex aequo
medaglia e L. 200.000
— 5° classificato ex aequo
medaglia e L. 200.000
— 5° classificato ex aequo
medaglia e L. 200.000

Verranno, inoltre, assegnati diplomi ai campioni regionali e provinciali.

INDENNITÁ

Per distanze tra la sede del circolo e la sede di gioco superiori a 100 chilometri è prevista un'indennità di L. 40 al chilometro (per esempio, 120 chilometri corrispondono ad un'indennità di lire 4.800).
Le indennità saranno liquidate direttamente ed automaticamente dalla F.S.I. dopo ogni omologazione, a trasferta avvenuta.
Sono esclusi dalle indennità i partecipanti ai quarti di finale, alle semifinali ed alla finale in quanto riceveranno rimborsi speciali.
Si considera sede dei soci isolati quella del circolo più vicino.

REGOLAMENTO

1. Sono iscritti d'ufficio tutti i tesserati della F.S.I. all'1-12-1980. Sono, inoltre, iscritti d'ufficio tutti i nuovi soci che chiedono l'affiliazione per l'anno 1981 nel periodo dall'1-12-1980 al 10-1-1981.
2. La manifestazione si svolgerà con la formula dell'eliminazione diretta in due partite con colori invertiti e comprenderà due fasi:
a) qualificazione sociale nell'ambito dei circoli e sotto la responsabilità dei presidenti di circolo;
b) finale nazionale sotto la direzione dell'arbitro internazionale Mario Marco di Venezia.
La fase b) si svolgerà nell'ambito dei circoli fino agli ottavi di finale. Gli otto finalisti verranno concentrati nella stessa località, dove si svolgerà la finalissima ad eliminazione diretta in una sola partita.
3. L'iscrizione alla Coppia Italia è gratuita e fatta d'ufficio dalla F.S.I.. Il giocatore che, superata la fase di qualificazione, accederà alla finale nazionale dovrà versare una tassa d'iscrizione di lire 8.000.
4. Gli accoppiamenti per la finale nazionale saranno stabiliti con criteri di viciniorità e nel rispetto del concetto di testa di serie e mediante sorteggio nel caso di condizioni simili.
5. Ogni incontro comprenderà due partite con colori invertiti. Nella prima partita avrà il Bianco il primo giocatore nell'ordine alfabetico.
Il tempo di riflessione a disposizione di ciascun giocatore sarà di due ore per l'intera partita senza obbligo di trascrizione delle mosse.
Le norme di gioco della finalissima verranno, invece, comunicate a tempo debito.
La direzione di gara si riserva comunque di emanare norme supplementari per la finale nazionale.
6. Il Circolo designato ad organizzare gli incontri può indire manifestazioni di contorno (simultanee, esibizioni, ecc...) allo scopo di dare il più alto risalto propagandistico alla gara.
7. Gli incontri non saranno validi per le variazioni della graduatoria Elo-Italia.
8. La Direzione di gara può designare come sedi di gioco circoli situati in località intermedie tra le sedi dei circoli dei giocatori.
9. Nel caso di parità dopo le due partite regolamentari, verranno prese nell'ordine le seguenti decisioni:
a) ripetizione della partita entro 24 ore sorteggiando il colore se entrambi i giocatori sono d'accordo;
b) sorteggio.
10. La manifestazione sarà valida anche per la designazione dei campioni regionali e provinciali.
Ogni circolo ha diritto ad un gruppo di qualificazione ogni otto tesserati o frazione di otto (ad esempio, 37 tesserati danno diritto a cinque gruppi di qualificazione).
Entro il 31 gennaio 1981 la F.S.I. invierà a ciascun circolo una scheda-calendario come da facsimile allegato per ogni gruppo di cui il circolo ha diritto.
I circoli suddivideranno i propri giocatori in gruppi omogenei, ossia rispettando la proporzione di maestri, candidati maestri, 1ª categoria nazionale ecc.. e ricorrendo al sorteggio in caso di condizioni simili.
Una volta stabiliti i componenti di un gruppo, i nomi dei giocatori verranno trascritti nella scheda in ordine di punteggio e di categoria; in caso di appartenenza alla stessa categoria, si procederà mediante sorteggio.
La scheda-calendario prevede automaticamente gli accoppiamenti fino alla designazione del vincitore, che accederà alla finale nazionale.
Il presidente del circolo invierà alla F.S.I., via Metastasio 3 - 20123 Milano, la fotocopia di ogni scheda-calendario dopo averla compilata e sottoscritta ed unendo l'importo di lire 8.000 (che va richiesto al vincitore di ciascun gruppo) entro il 28 febbraio 1981.
Nei gruppi con meno di otto giocatori verrà data partita vinta a chi incontrerà i numeri mancanti.
Nel caso che entro la data prefissata non pervenisse alcuna comunicazione, la F.S.I. si riserva il diritto di designare d'ufficio i qualificati in base a criteri scelti dalla Commissione tecnica federale.
Il criterio dell'eliminazione diretta impone che la finale nazionale sia a numero prefissato, per cui si sopperirà ad eventuali vuoti mediante un ripescaggio in base a:
a) punteggio Elo;
b) categoria superiore;
c) sorteggio.
11. La manifestazione avrà carattere periodico.
12. Gli elenchi dei campioni regionali e provinciali verranno pubblicati.

FACSIMILE

S C H E D A - C A L E N D A R I O

CIRCOLO SCACCHISTICO REATINO

SEDE DI GIOCO RIETI GRUPPO N. 271

5ª COPPA ITALIA

QUALIFICAZIONI

ELENCO GIOCATORI IN ORDINE DI FORZA

1. DE BIASI 2215
2. CELEGHIN 2110
3. STEFANI C. 1ª NAZ.
4. SILVESTRI 3ª NAZ.
5. MONICO 1ª SOC. } SORTEGGIO
6. STEFANI R. 1ª SOC. }
7. STOCCO INCL. } SORTEGGIO
8. VALLE INCL. }

INCONTRI

1 - 5 DE BIASI - MONICO 1-0
5 - 1 MONICO - DE BIASI ½-½
1-5-3-7 DE BIASI - STEFANI C. ½-½
3 - 7 STEFANI C. - STOCCO ½-½
7-3-5-1 STEFANI C. - DE BIASI 1-0
7 - 3 STOCCO - STEFANI 0-1
1-5-3-7-2-6-4-8 STEFANI C. - CELEGHIN 0-1
8-4-6-2-7-3-5-1 CELEGHIN - STEFANI C. 1-0
2 - 6 CELEGHIN - STEFANI R. ½-½
6 - 2 STEFANI R. - CELEGHIN ½-½
2-6-4-8 CELEGHIN - SILVESTRI 1-0
4 - 8 SILVESTRI - VALLE 1-0
8-4-6-2 SILVESTRI - CELEGHIN 0-1
8 - 4 VALLE - SILVESTRI 0-1

VINCITORE: CELEGHIN CLAUDIO, MAESTRO 2110, VIA CAVOUR 135 02100 RIETI TEL 0746-41315

ALLEGO VERSAMENTO DI LIRE 8.000

DATA: RIETI 21-2-1981 IL PRESIDENTE



Radar®

Intercetta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Scacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giochi preferiti, RADAR é per te.

Un giocatore dispone, non visto, una serie di simboli/ostacolo sulla plancia/bersaglio.

Gli altri a turno, lanciano segnali RADAR i quali vengono deviati, respinti o assorbiti a seconda degli ostacoli che incontrano.

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da più ostacoli. A te l'abilità di scoprire quali sono, ed in quale posizione si trovano.

Vince chi per primo ricostruisce esattamente la posizione dei simboli/ostacolo.

RADAR é un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.
Lire 13.500.

IDG
Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.



TOMY-SEBINO
nuove tecniche nuovi giochi !
I GIOCHI ELETTRONICI IN ITALIA
SI CHIAMANO
TOMY® SEBINO
Fucile Laser
ogni centro un lancio
LASER
Flipper Pinball
flipper fantastico
Formula 1
gara al volante
Volleyball
pallavolo
Basket
pallacanestro
Football
gioco del calcio
Blip
gioco del ping pong
Bowling
gioco dei birilli
Terra Hit
gioco di missili
HIT AND MISSILE
SEBINO
distributore
esclusivo per l'Italia
TOMY